COMIQUEANDO

#12 MAYO 1995 COMIQUEANDO
AÑO 2 $7

BATICHUECO SCANS
ARCHIVO DE COMICS
C.R.G COMIC RELEASE GROUP

el mundo de
IMAGE

Reportajes:
SOLANO LOPEZ
JODOROWSKY

INFORME ESPECIAL:
X-MEN
PARA COLECCIONAR

Super Poster
y Comic de
CYBERSIX

ESPECIAL ANIVERSARIO

HECHOS NO PROMESAS

EN MAYO CUMPLIMOS UN AÑO Y
LO FESTEJAMOS CON NUESTRO

SEGUNDO LOCAL

*COMICS U.S.A.: EL PRECIO MAS BAJO:
TAPA x 1,7 !!
MATERIAL NUEVO CADA SEMANA
*ANIMACION JAPONESA: TODA LA LINEA U.S.A.
AL MEJOR PRECIO (VIDEOS Y LASER DISC)

*TAMBIEN TRADING CARDS, PAPERBACKS,
UNICOS CON TODA LA PROTECCION PARA
COMICS, EXPANDABLE CARD GAMES, LOS
ULTIMOS JUGUETES Y CIENTOS DE RAREZAS.

EN NUESTRAS DOS DIRECCIONES

GENUX Buenos Aires
Arenales 3335- Paseo del Sol (Alto Palermo Shopping). TEL: (01)825-1799 - Barrio Norte.
ENFASIS EN COMICS U.S.A., ANIME Y MANGA IMPORTADO.

GENUX La Plaza
Montevideo 252 (a metros del Paseo La Plaza)
TEL: (01)382-3569- Congreso.
ENFASIS EN COMIC ESPAÑOLES NUEVOS, PEDIDOS ESPECIALES Y COMIC U.S.A.

COMO SIEMPRE
GENUX La Gran Distancia...

DISTRIBUIMOS A TODO EL PAIS- -FAX: (01) 300-1919

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

Por Andrés Accorsi

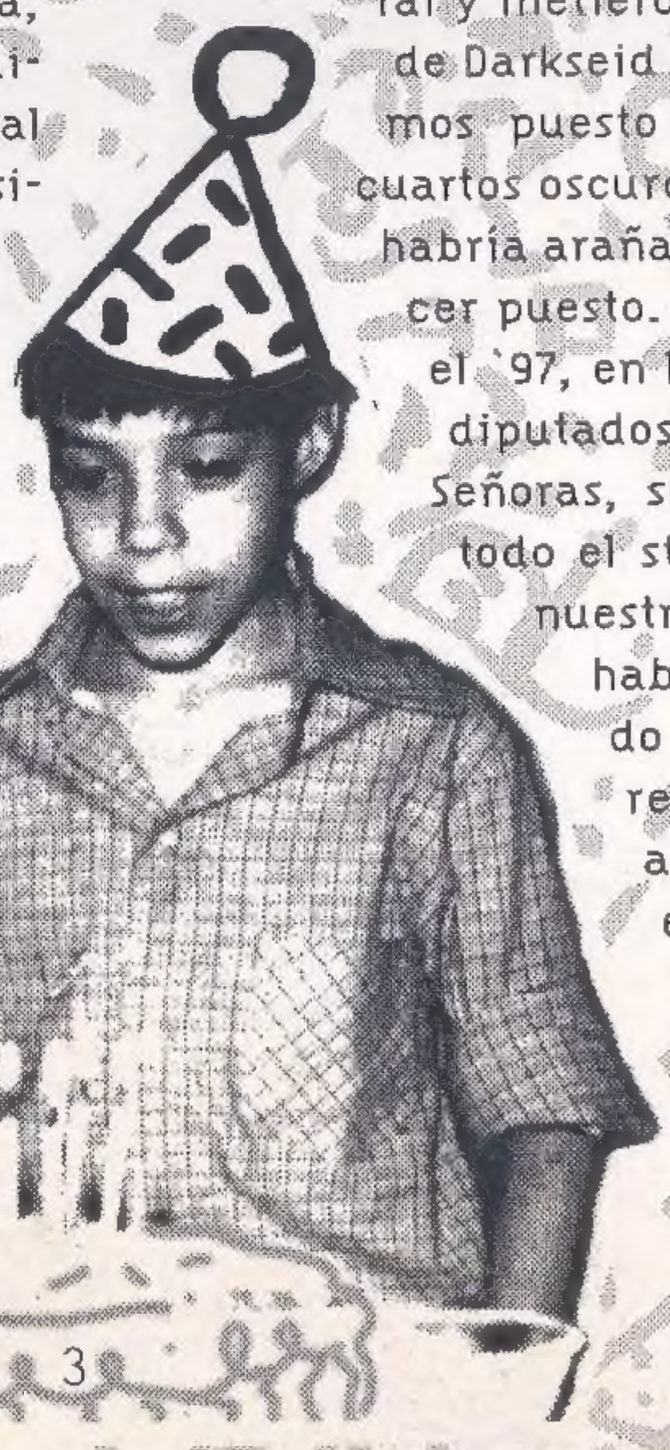
En realidad, toda la parrafada que ustedes están por leer se puede resumir en cuatro palabras: No lo podemos creer. Pasaron un año, doce meses y once números y francamente no lo podemos creer. Comiqueando no sólo sigue vivita y coleando sino que, de alguna manera que nos cuesta comprender, se ha afianzado entre el público como un medio vital y, en los casos de demencia más extremos, indispensable.

Podría ponerme en sobrador y empezar a mandarles chicanas a los que no daban un mango por nosotros o a los que nos patearon en contra, pero prefiero dedicarles este número a los que siempre nos alentaron, a los que pusieron huevo y a los que patearon y patean a favor de la revista, trabajando con nosotros dentro y fuera de estas páginas. Ya he enumerado un par de veces a la gente con la que me siento infinitamente endeudado y no quisiera aburrirlos reiterando nombres, pero sí quiero recalcar por milésima vez que este es un esfuerzo multitudinario. Esto significa que los modestos logros obtenidos los comparto con muchísima pero muchísima gente: colaboradores, diseñadores, dibujantes, guionistas, comerciantes, editores, distribuidores, fotocromistas, peliculeros, imprenteros, kiosqueros, auspiciantes, comunicadores... en fin, con toda la gente que se desvive para que esta revista (esta industria, este país, este mundo) ande cada día un poquito mejor. Y como ya dije mil veces, el principal apoyo, el principal responsable de que esto siga adelante, es el público. Si, vos, que todos los meses cambiás unos manguitos por la posibilidad de leer y guardar esto que hacemos nosotros. Un millón de gracias, de todo corazón.

Y como todo aquel cumpleañero que se precie de tal, Comiqueando festeja y hace planes. El festejo es este numerazo. Los planes son muchísimos y algunos estarán a la vista ni bien terminen de leer este número. Otros se irán develando en los meses futuros. Tenemos bajo la manga nuevas secciones, algún que otro número especial, varias de las notas más pedidas en las cartas que nos mandan (como la de Image, que está en este mismo número), grandes reportajes, especialistas invitados, infinidad de sorpresas y hasta la posibilidad de sumar un nuevo título a la línea de Comiqueando Press.

Entre los cambios que irán apareciendo de a poco y sin armar bardo durante los próximos meses, aquellos que se fijen van a notar que bajará considerablemente el número de páginas que llevarán mi firma. Ahora que ya me saqué casi todas las calenturas que venía amasando en materia de notas, me voy a dedicar un poco más a los reportajes y al resto de la revista y a dejar en las calificadísimas manos de mis compañeros de staff (más, como ya dije, algunos invitados de lujo) la elaboración de las notas centrales. Hay más novedades en puerta para los próximos meses, así que a prestar atención.

Como esto saldrá publicado un par de días después de las elecciones, esta es la parte en la que yo debería hacer algún comentario respecto del resultado. Sin embargo, como estoy redactando esta columna un par semanas antes del 14 de Mayo, no tengo idea de quién ganó /ganará (además, como son más de las ocho, el Oráculo no atiende consultas). A falta de una reflexión inteligente (no se le pueden pedir peras al olmo), me limito a agradecerles a todos los que se cagaron en la farsa electoral y metieron en la urna la boleta de Darkseid Presidente. Si hubiéramos puesto boletas en todos los cuartos oscuros del país, la lista 666 habría arañado, como poco, un tercer puesto. Ya nos vengaremos en el '97, en la próxima elección de diputados.



Señoras, señores, en nombre de todo el staff quiero expresarles nuestra infinita gratitud por habernos acompañado todo este año y los invito a recorrer este número aniversario. Y como ya es costumbre, los espero el mes que viene... en el Salón de la Justicia.

INDICE

SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA**
Editorial de Andrés Accorsi.

6 **COMIC CLIPS**
Como siempre, toda las novedades del comic, Ojo al Piojo, Humberto Pollo... ustedes ya saben.

20 **PANTALLAZOS**
De la mano de Fernando García nos damos una vuelta por las incursiones del comic en las pantallas de cine y TV.

30 **CEBAMIENTO INFINITO**
Para los cebiches que necesitan todo lo relacionado con los comics, Dr. Sax y Mr. Master les dan para que tengan.

40 **LA VERDULERIA**
El Dr.Mide se mofa de todo y de todos en un sin parar de maldades a granel.

50 **LOS RESCATADORES**
Hoy sacan del fondo del arcón al primer personaje de la Historia de los Comics: el Yellow Kid, y en una entrega doble festejamos sus primeros 100 años.

60 **MESA REDONDA**
La sección favorita de los analistas de comics para desmenuzar nueve publicaciones y saber qué vale la pena ser leído.

72 **TODA LA CHAPA**
Presentamos una nuva sección en la que les iremos contando cuáles son las revistas que alimentan todos los meses nuestra pasión por el comic. Ideal para los que dicen que Comiqueando sólo critica.

78 **CORREO**
La sección anónima repleta de sus cartas y dibujos, que siguen llegando sin cesar.

79 **ANARKOMIX**
El Oráculo, El Ilustre Botticelli, Top Tens y mucho más en este caos informativo que ustedes tanto disfrutan.

NOTAS

10 UNIVERSO DE IMAGENES
A pedido del público recorremos el Universo Image y explicamos la historia de este fenómeno y del mercado que lo produjo.

22 REPORTAJE A JODOROWSKY
El internacionalmente famoso guionista de El Incal estuvo de visita por Baires y Andrés Accorsi estuvo charlando con él.

26 AMIGOS SON LOS SUPERAMIGOS
Toda la historia del dibujo animado que nos convirtió a muchos en comiqueros fanáticos de DC en los tiempos del Capitán Piluso.

32 FUERA DE JODA EXTRA: JUICIO AL MANGA
Siete opiniones se entrecruzan en una polémica que corre por todo el ambiente comiquero. ¿Qué te parece el manga?

41 X-MEN, Sólo para X-pertos.
Y se viene la doceava entrega de esta mega-nota, más larga que puteada de tartamudo.

57 REPORTAJE A SOLANO LOPEZ
El dibujante argentino que saltara a la fama con El Eternauta nos cuenta su vida, obra y proyectos antes que a nadie.

HISTORIETAS

19 HISTORIETIPOS
Gustavo Sala analiza a otro extraño especimen de la fauna comiquera.

30 EL ALBAÑAL DEL PARNASO
El Niño Rodriguez nos falta el respeto en un comic tan demencial como su autor.

34 EL COMIC DE NUNCA ACABAR
Hoy, Alberto Saichann.

47 CYBERSIX
La heroína androide vampiro transexual de Trillo y Meglia en otro apasionante episodio inédito.

STAFF
Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redacción: Diego Accorsi
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli
Diseño: Estudio La Señal
Redactores: Fernando Dr.Sax Festino, Fernando García, Hernán Ostuni, Diego Grillo Trubba, Mr.Master, Gabriel García, Juan Manuel García Carral, Dr.Müle.
Invitados Especiales: Carlos Meglia, Marco Romero.
Robin: Federico Gatti
Dibujo de Portada: Mariano Navarro. Color: Corby. Cybersix es © Carlos Trillo y Carlos Meglia/Spawn es © Todd McFarlane/El Eternauta es © Oesterheld y Solano Lopez.

Comiqueando es una publicación mensual de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores.

Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en Trámite. Comiqueando es marca registrada (N de Título 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuye en Capital: Trapacs, Balcarce 458, 1 piso. Y un pito catalán a todos los que dijeron que no íbamos a durar más de tres números. MAYO de 1995.

COMIC CLIPS

EL MURCIELAGO ETERNO

Batman Forever se estrena en USA el 16 de Junio y, para ese entonces, la DC Comics ya habrá descargado su batería sobre el bolsillo del fanático. Al igual que en los dos films anteriores, el Batman Forever Movie Adaptation (guión de Denny O'Neil, dibujo de Michael Dutkiewicz) vendrá en dos versiones distintas, standard y prestige, obviamente con diferentes portadas. Además, aprovechando la volada, aparecerán Riddler: The Riddler Factory (guión de Matt Wagner, dibujo de Dave Taylor) y Two-Face: Crime and Punishment (guión de J.M.DeMatteis, dibujo de Scott McDaniel), dos especiales focalizados, vaya coincidencia, en los villanos protagónicos de la película. Pero eso no es todo. La guinda del pastel la conforma Nightwing: Alfred's Return (guión de Alan Grant, dibujo de Dick Giordano), unitario que reintroduce al fiel mayordomo en la Baticueva justo a tiempo para que Michael Gough lo personifique en la pantalla por tercera vez. Y muy pronto, el ex-Joven Maravilla salta a su propia mini-serie, con otro equipo creativo. **(F.G.)**

LAS DOS CARAS DE LA VERDAD

Ya comenzó la distribución de los almanaques y afiches que el Ministerio de Cultura y Educación produjo con motivo del Programa Nacional por los Derechos del Niño y el Adolescente, una muy loable iniciativa que contó con la participación de tres reconocidos humoristas, Fontanarrosa, Rep y Sendra. La ilustración de este último nos muestra a un reflexivo Matías diciéndonos "Hay muchas formas de ser discapacitados. La única peligrosa es la de no tener corazón". Por esos avatares del destino, el mismo dibujo (pero con otro texto) apareció en el afiche proselitista del postulante justicialista a la intendencia de Vicente López, Norberto Leonhart. Al respecto, escribió Sendra en el Clarín del día 25 de Abril: "...el dibujo fue tomado sin ningún tipo de autorización de un afiche que doné al Ministerio de Educación para la promoción de los derechos de los niños discapacitados". Un nuevo y funesto ejemplo de la actual calaña política argentina. Voto a Darkseid!

(F.G.)

PARA BIEN DE TODOS

Siguiendo el molde de "Breakthrough/El Muro", la editorial francesa Albin Michel dio a conocer Au Secours (Auxilio), album producido por Amnesty International en contra

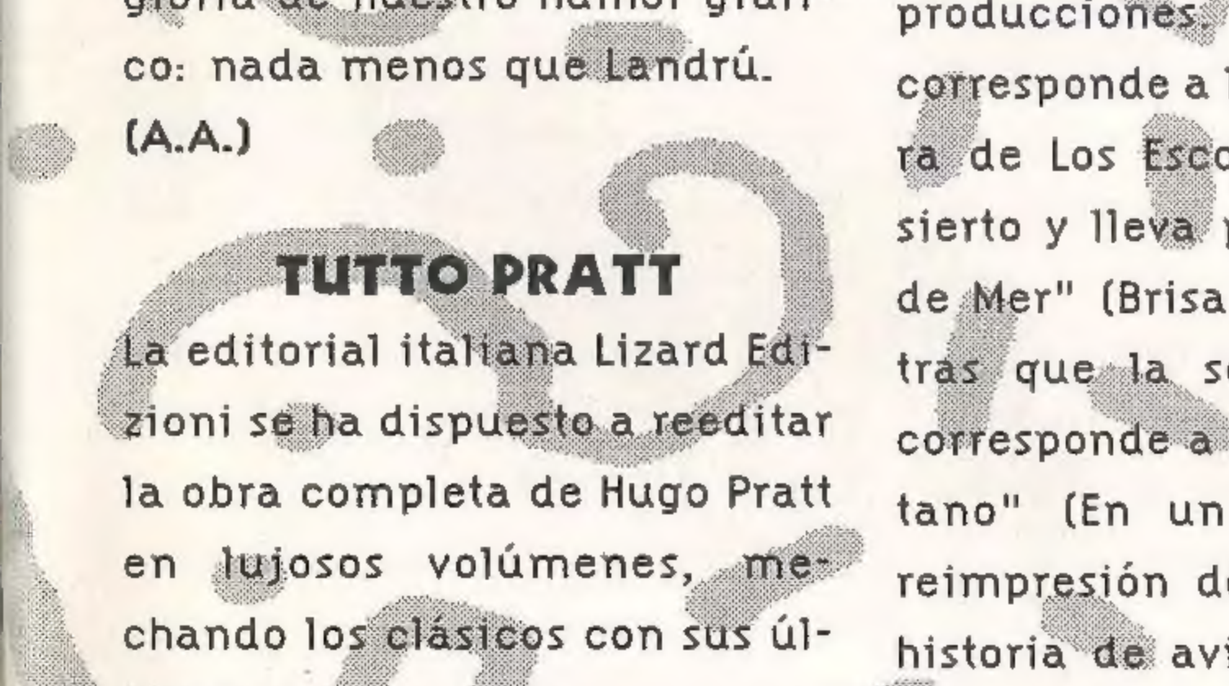
de la guerra y otras injusticias corrientes en el mundo moderno. Entre los colaboradores se encuentran Enki Bilal, Moebius, Miguelanxo Prado, Milo Manara y unos inspiradisimos Max Cabanes y Lorenzo Mattotti. Sin dudas, un libro para leer y reflexionar una y otra vez. **(F.G.)**

CRIST, POR LOS BARES

El talentosísimo dibujante y humorista cordobés Cristóbal Reinoso, muchísimo más conocido como Crist, presenta una colección de originales titulada Dibujando en los Bares, ya que allí es donde produjo los distintos trabajos que integran la muestra. El asombroso virtuosismo de Crist estará a disposición de quien quiera ir a apreciarlo, en el Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta, entre el 23 de Mayo y el 11 de Junio. Para después, otra gloria de nuestro humor gráfico: nada menos que Landrú. **(A.A.)**

TUTTO PRATT

La editorial italiana Lizard Edizioni se ha dispuesto a reeditar la obra completa de Hugo Pratt en lujosos volúmenes, mechando los clásicos con sus últimas



producciones. El primer libro corresponde a la nueva aventura de Los Escorpiones del Desierto y lleva por título "Brise de Mer" (Brisa de Mar), mientras que la segunda entrega corresponde a "In un Celo Lontano" (En un Cielo Lejano), reimpresión de una bellísima historia de aviación realizada hace varios años para la Fuerza Aérea Italiana en una limitadísima edición. Por otra parte, la editorial Sócrates acaba de lanzar al mercado "Avevo un Appuntamento" (Tenemos una Cita), segunda novela de Pratt que recoge sus memorias en un interesantísimo cóctel de realidad y ficción. El libro se encuentra profusamente ilustrado con viñetas del Corto Maltés y una larga serie de dibujos inéditos. Complementa la edición un cuento del Corto escrito por Antonio Tabucchi. **(F.G.)**

DC, TODO CRUZADO

Mientras se alejan de a poco las posibilidades de concretar los crossovers con el Ultraverse, DC planea nuevos team-ups entre sus personajes y los pobladores de otros universos. En este momento, Superman se está enfrentando a los Aliens en el ya anunciado crossover con Dark Horse, a cargo de Dan Jur-

gens y el increíble Kevin Nowlan. Pero antes de fin de año llega el sexto team-up entre Marvel y DC, titulado Darkseid vs.Galactus: The Hunger, un prestige escrito y dibujado por el fabulosos John Byrne. Además de las dos criaturas más poderosas jamás concebidas por el Rey Jack Kirby, participarán los New Gods y el Silver Surfer, quien probablemente protagonizara este año su propio team-up con el Hombre de Acero. También de visita por el Universo DC andará un personaje que ya es como de la casa, el Judge Dredd, que se las verá una vez más con Batman en The Ultimate Riddle (escrito por Alan Grant y John Wagner e ilustrado por Carl Critchlow) y cruzará puñetazos por vez primera con el mismísimo Lobo, en otro prestige titulado Psycho Bikers vs. The Mutants Form Hell (con los mismos guionistas, pero dibujado por Val Semeiks). La esperada secuela de Batman/Spawn todavía está en veremos.

(Mr.M.)

MUJERES ROSARINAS FOR EXPORT

Fontanarrosa, El Tomi, Sergio Kern, Alfredo Grondona White, Manuel Aranda, Alejandro O'Kif, Raúl Gómez, Esteban Tolj y Daniel Bussi son algunos de los expositores cuyas obras engalanan las paredes del Centro Cultural del Parque de España en la ciudad de Rosario, "capital nacional de la potra" al decir del Negro Fontanarrosa. Rosarinas, Marca Registrada (tal el nombre de la muestra) recorrerá salones de Brasil, Uruguay y varios países europeos. Pero, digo yo, ¿por Buenos Aires no piensan pasar?

(F.G.)

© Edgar P. Jacobs

NUEVOS AUTORES PARA VIEJAS GLORIAS

Uno de los duetos más reconocidos de la escuela franco-belga, Blake et Mortimer, regresan con fuerza de la mano de la editorial Dargaud. La inmortal creación de Edgar Pierre Jacobs (1904-1987) reposa ahora en las expertas manos del guionista Jean Van Hamme (Thorgal y XIII) y el dibujante Ted Benoit (Bingo Bongo y Ray Banana), autores del álbum que verá la luz a fin de año. Para calentar el ambiente, en los próximos meses saldrá a la venta un libro contando el proceso creativo que vivieron los personajes para este relanzamiento.

(F.G.)

AL COLON! AL COLON!

"Vamos a la Opera" y "Vamos al Ballet" son los dos ciclos con versiones especiales para el público infantil que viene ofreciendo el Teatro Colón desde el mes de Abril. Ambos programas presentan las obras abreviadas y en castellano, así como narradores (Soledad Silveyra y Emilio Disi) que introducen el tema y facilitan la comprensión de las tramas de los clásicos Cascanueces y La Flauta Mágica. Lo más llamati-

Humberto Pollo **por Dani the O**

PUEDO RESOLVER LOS CASOS MÁS TRISTES ESTA NOCHE...
DESTRIPAMIENTOS, FLAGELACIONES, ASESINATOS EN MASA..
EJEM
ME ESTOY PONIENDO ROMÁNTICO
DANI THE O.

vo, al menos para quienes hacemos esta revista, fue la elección de Mafalda como "cara" de la campaña, acertadísima si pensamos en la gran convocatoria que la niña de Quino posee entre grandes y chicos. "Me gusta la idea -declaró Quino- Esto me parece muy lindo. Con Mafalda será otra manera de dirigirnos a los chicos. Al menos no estaremos diciendo "Hola amiguitos!" como si se tratara de una frivolidad más". A todos los interesados, les comentamos que las funciones son los sábados y los domingos a las 10 de la mañana y, por suerte, las localidades se agotan a la media hora de abrir las ventanillas.

(F.G.)

EL DRUIDA SE QUEDO SIN POCION

Lo que originalmente iba para doce números, se quedó en cuatro. Aparentemente, la miniserie Druid, de Warren Ellis y Leonardo Manco, cierra abruptamente en el cuarto número, debido al despido de su coordinadora (Marie Javins, que se había jugado enteramente por el proyecto) y a la mala relación del guionista Warren Ellis con la Marvel.

Así, el Druida encuentra su muerte antes de tiempo en manos de Hellstorm, para darle al menos un final y no dejar colgados a los lectores. El cierre, más allá de las internas editoriales, resulta incomprensible, ya que el nivel de ventas era alto (altísimo para la Marvel) y nos parece que vender 280.000 ejemplares no está nada mal. La pregunta que nos queda es: ¿Qué será de nuestro querido y admirado Manco?. Por favor, que nadie nos prive del placer de ver sus dibujos.

(D.G.T.)

© MEG

OJO AL PIOJO

.**ABRAHAM STONE**, la espectacular novela gráfica de Joe Kubert publicada por Malibu en 1991 y por Puertitas en 1992, está por ser reeditada en formato Prestige por la Marvel. Muy pero muy recomendable.

.**BATMAN Chronicles** es la nueva revista del encapotado, que será trimestral, de 48 páginas y con protagonismo compartido entre varios personajes. En el N.1 se luce Huntress.

.**BORDERLINE** es una colección de dos libros que recopilan los 6 comic-books de Crash, la impactante saga futurista de Carlos Trillo y Eduardo Risso. Que no se te escape.

.**CONAN** vuelve con dos números uno. Uno de ellos, el de la revista Conan the Savage, trae una portada de Bisley y una historieta con guión de Chuck Dixon y dibujo de Quique Alcatena. La quiero ya, por Crom!

.**DEATHSTROKE** está llegando a su N.50 y se pone cada vez más interesante. La serie desborda de acción, roscas políticas y estrellas invitadas de todos los rincones del Universo DC.

.**DUCKMAN N.7** presenta un reprint de los primeros comics del iracundo plumífero, escritos y dibujados por su creador, Everett Peck. Gran momento para engancharse en una serie desopilante y genial.

.**FUTURIANS**, la creación de Dave Cockrum que en cualquier momento se suma a la línea Image, protagoniza un N.0 publicado por una ignota editorial independiente. Atenti, porque huele a avechucheable.

.**GODZILLA**, el más famoso monstruo japonés, vuelve al comic yanki de la mano de Dark Horse. Entre unos cuantos proyectos, el más grosso parece ser una miniserie de 12 números que está lista para salir.

.**GREEN ARROW** ya está palpitando su N.100. Chuck Dixon y Jim Aparo prometen grandes cambios ni bien termine la actual saga, en la que cumplen un rol importante Connor Hawke y el mismísimo Arsenal.

.**INCREDIBLE SCIENCE FICTION N.11** (reprint del homónimo N.33 de 1956) presenta por primera vez en comic-book la historieta An Eye For An Eye, de Angelo Torres, prohibida en su momento por el nefasto Comic Code.

.**JABBA the HUTT**, el carismático y repulsivo personaje de la saga de Star Wars, protagoniza su propio especial de 32 páginas publicado por Dark Horse. ¿A cuánto cotizará en el mercado negro?

.**JIMBO**, la demencial creación del capo underground Gary Panter, es el primer título de la línea Zongo, el nuevo imprint no-Simpsonesco de la editorial Bongo Comics. Si buscás algo distinto, ahí tenés.

.**JUDGE DREDD** llega al cine encarnado por Sylvester Stallone y DC publica la adaptación del film con guión de Andrew Helfer y dibujos de Carlos Ezquerra, nada menos que el co-creador del cana más duro del futuro.

.**LEGEND OF MOTHER SARAH** es la nueva creación del fabuloso Katsuhiro Otomo y su equipo. En los EEUU la publica Dark Horse, a modo de miniserie de ocho entregas. Si sos cebado de Akira, no te la pierdas.

.**MAGNUS** Robot Fighter, uno de los títulos más flojos de Valiant, cobra nuevos bríos a partir del N.55, en el que un nuevo guionista hace borrón y cuenta nueva. El fulano es un tal Keith Giffen...

.**NEW TITANS**, Green Lantern, Darkstars y Damage se están por cruzar en un crossover de onda cósmica llamado The Siege of Zi Charam. Si juntás una sola de las cuatro series, reservá las demás con tiempo.

.**LOS PICAPIEDRAS** y los Supersónicos son los primeros títulos de Hanna-Barbera que, finalmente, vuelven al mercado yanki. Edita Archie Comics y promete para muy pronto un par de títulos más. Yabba-dabba-doo!

.**SANDMAN** concluye su saga más grossa, The Kindly Ones, en el N.69. A partir del 70, Neil Gaiman y el eximio dibujante Michael Zulli presentan una historia titulada The Wake. No hace falta recomendarlo, no?

.**SPAWN** recopila sus primeros y cotizadísimos 5 números en un práctico librito. Ideal para los que se engancharon tarde con las desventuras del finado Al Simmons.

.**SPIDER-MAN** the Lost Years es una miniserie de 3 partes que promete aclarar varios aspectos de todo este tema de los clones. Escribe J.M. DeMatteis y dibuja un ídolo de la casa, John Romita Jr.

.**ULTRAFORCE** viene palpitando el esperado mega-crossover con los Avengers, a medida que se suceden las apariciones del Black Knight. Y con George Pérez dibujando, no hay duda de que será espectacular.

IMAGE es un fenómeno increíble dentro de la industria del comic, generado no por sus fundadores sino por todo el mercado en el que está inmerso. Los jóvenes rebeldes fundadores de la editorial de comics, que de la nada pasó a ser la tercera compañía indiscutida de la industria norteamericana, pudieron hacer lo que hicieron (y hacer lo que hacen) gracias a varios años de movimientos dentro del mercado. Ahora, a pedido del público (y no es joda), vamos a conocer los eventos que permitieron la existencia de Image y haremos una recorrida por este...

UNIVERSO DE IMAGE NES

Por Diego y Andrés Accorsi

LA TRANSA O EL RIESGO

Desde la entrada de Marvel al ruedo editorial, el mercado de comics estuvo dominado por las dos grandes: DC y Marvel. Esta información no es reveladora, pero es la base de la nota. A partir de esta premisa, podemos empezar a ver los intentos por quebrar este poderoso duo-polio, esfuerzos por demostrar que el comic yanki no era sólo para los amigos de Superman o los de Spider-Man. Pero ¿por qué no ser amigo de los poderosos y publicar todo bajo los sellos fuertes? Las políticas editoriales de estas compañías tienden (me gustaría decir tendían) a perjudicar al artista en beneficio de la compañía. Muchos conocemos la historia de Siegel y Shuster, los inocentes creadores de Superman, que tras vender su personaje a la National por dos mangos se quedaron en la calle sin un cobre, o los reclamos de Jack Kirby por su parte en la creación del Universo Marvel, etc. Cuando los artistas vendían sus trabajos a las grandes editoriales, perdían sus originales, sus derechos sobre sus creaciones y todo rédito económico que este trabajo pudiera traer más allá de su publicación en la revista. A veces perdían hasta el reconocimiento, ya que sus trabajos aparecían firmados por otro. Como ven, trabajar para Marvel o DC,

...el hecho de rosas (un mínimo sonrojante). Sin embargo los artistas necesitaban trabajar y algunos trabajaban bajo esas condiciones. Lo mucho de opción había que tenerlo con el establishment que pagaba seguro.

Por otro lado el arriesgarse a las microscópicas compañías independientes o a la autopublicación era considerado un suicidio. A principios de los setenta, entre DC y Marvel ya se habían tragado todos los restos de editoriales de comics de superheroes que quedaban. Pero de la mano del humor y el comic adulto, los artistas que no querían caer en la maquinaria, encontraron una posibilidad de expresión. Por supuesto que en muchos casos también encontraron la incomprensión, el hambre y mayormente, la derrota.

INDEPENDIENTE SALE A LA CANCHA

En la segunda mitad de los '70, algunas veces disconformes con el sistema "Entregarse a las Dos Grandes o desaparecer" empezaban, de a poquito, a hacerse oir. Proyectos que se podrían calificar de kamikazes, como el Cerebus de Dave Sim o el Elfquest de Wendy y Richard Pini, encontraron milagrosamente un público atento y abierto al cambio que los apoyó (desde el ramos. Con el inicio de los '80, y la instauración del sistema de venta directa (no me pidan que lo explique, ya lo hizo el Di Mu le hace algunos meses) las pequeñas editoriales independientes empezaron a florecer con publicaciones modestas (muchas de ellas en blanco y negro) pero con la inmensa ventaja de poder ofrecerle a los grandes creadores el total control sobre sus obras.

Este sistema permitió la aparición de series como American Flagg de Howard Chaykin, Groo de Sergio Aragonés, Jon Sable de Mike Grell o Captain Victory de Jack Kirby, mientras que nuevos artistas como los Hermanos Hernandez (gestores de la increible Love & Rockets) o Mike Baron y Steve Rude (la dupla-exito de Nexus) aparecían en escena para hacerle un oportuno lifting al comic americano. El summum de los jovenes creadores trabajando con total libertad en revistitas de pequeña tirada llegó en 1984, cuando dos pibes de nombre Kevin Eastman y Peter Laird salieron tímidamente a distribuir las 3000 copias del N° 1 de las Tortugas Ninja. Once años mas tarde, los pibes son multimillonarios y sus criaturas están totalmente definitivamente en la iconografía popular de este siglo. No es poco para una revistita en blanco y negro que tiraba 3000 ejemplares.

Dave Sim, Eastman y Laird y muchos otros (Scott McCloud, Dan Vado, Scott Saavedra, Paul Chadwick, Peter Bagge, Mark Schultz y un largo etcétera) mostraban que los creadores podían ser dueños de sus personajes y tener exito al mismo tiempo. Incluso varios de ellos proponían la autoedición como forma de evitar las trampas de las grandes empresas. El sueño de la editorial propia que predicaba Sim tarde o temprano prendería en otro canadiense que en 1988 saltaba a la fama colgado de una telaraña.

IMAGINE THERE'S NO MARVEL...

En el último año de la década de los 80, Marvel logra implantar una onda que le proporciona la infinidad de beneficios que le vez el dolor de cabeza más grande de su historia. Image. Basando se principalmente en el impacto visual, la editorial de Stan Lee alcanza picos de venta insospechados de la mano de un grupito de jovenes dibujantes: Rob Liefeld, el descosido en New Mutants; Jim Lee en X-Men. Toda Mc Farlane genera millones de dólares renovando el interés por Spider Man. Marc Silvestri y Whilce Portacio colaboran en catapultar a los mutantes al firmamento. Dale Keown brilla en Hulk y Erik Larsen mantiene a Spider Man al tope. El público comiquero queda fascinado por los dibujos de estos artistas y quiere más! En poco tiempo, los muchachos dibujantes van tomando el control creativo de las series en las que trabajan (X Force, Spider Man, X Men) y las desorbitadas ventas se reflejan más allá del comic, en el merchandising.

Por supuesto, este fenómeno llenó de plata a Marvel, pero los artistas empezaron a reclamar lo que justamente les correspondía. Si Marvel ganaba más rendiendo los personajes que ellos dibujaban, ellos debían ganar más. Pero no fue así. El avechucho todo lo quiere, y Tom DeFalco y sus secuaces decidieron hacerse ricos a costa de estos talentosos artistas. Con la excusa "los que venden son los personajes de la editorial, no importa quien los haga", Marvel siguió llenándose los bolsillos, total ¿a dónde se iban a ir? ¿a DC? No way. Jose. Inspirados por Dave Sim, Mac y Rob planearon el gran salto. "Ellos tienen los personajes, nosotros el talento, vamos a ver si el público prefiere personajes conocidos mal hechos o nuevos, realizados por sus artistas favoritos". Tras convencer a Jim, Mark, Whilce y Erik en el proyecto de la editorial propia, se les unió Jim Valentino (que tenía buena repercusión en Guardians of the Galaxy) y Dale Keown prometió no tardar mucho en pasarse. Así, casi de la noche a la mañana, Marvel perdía a sus más talentosos artistas y como si fuera poco, Malibu, esa lamentable y minúscula editorial, sacaba a la calle una nueva línea de dibujantes independientes: Image.

PARAISO IMPOSIBLE

La primera revista que aparece en la calle bajo el logo de Image es la Youngblood n°1, proyecto de mini serie para Marvel que venía armando el cavernícola Rob. Pronto la seguirían Spawn, de Todd, la mini serie de Dragon por Larsen, WildCATS de Jim Lee, Shadowhawk de Valentino, Brigade y Deathmate también de Liefeld y Cyberforce de Silvestri. Las ventas llevaron a Image a un sorprendente tercer puesto, muy cerca de DC (casi un 20% del mercado), a quien pasaría por un mes a principios del '93. Los dólares llovían a montones. Eran libres y ricos. Marvel perdía lectores. El público los amaba. The Pitt de Keown y The Maxx de Kieth y Messner-Loebs son dos golazos y dos tocadas de culo a las grandes compañías. Era el paraíso. Pero

El primer gran problema que surge en la nueva Promesa es la rebelión. Los jóvenes rebeldes se encontrarán atados a las riendas de algo que les da la posibilidad de dirigir a las grandes guerras que surgirán entre los nuevos países. Lo bueno es que los jóvenes se rebelarán a ellos y, en el caso de Lobo, la rebeldía se hará mayor. Principalmente, Lobo dispara en primer lugar contra la autoridad, en cualquier forma que ésta se presente. Por ello, se convierte en un modelo a seguir para todos los jóvenes que se encuentran en la misma situación que él. Y con el correr de los números, Lobo se convierte en el líder de la rebelión, en el héroe que todos quieren ser.

Pero no todo es color de rosa en la Promesa. Los jóvenes rebeldes no son los únicos que se encuentran en contra de la autoridad. Los adultos también tienen sus problemas con ella. Y, por supuesto, los más importantes son los Patriarcas. Ellos son los que gobiernan a los países y, por lo tanto, son los que tienen el poder. Y, como todos sabemos, el poder corrompe. Y los Patriarcas no son la excepción a la regla. Ellos también tienen sus propios problemas, y son muchos. Pero, por sobre todo, tienen un problema en común: la rebelión de los jóvenes. Y, para colmo de males, los Patriarcas no son los únicos que tienen problemas con la autoridad. Los jóvenes también tienen sus propios problemas con ella. Y, por supuesto, los más importantes son los Patriarcas. Ellos son los que gobiernan a los países y, por lo tanto, son los que tienen el poder. Y, como todos sabemos, el poder corrompe. Y los Patriarcas no son la excepción a la regla. Ellos

HIGHBROW ENTERTAINMENT

Así se llama el estudio de Erik Larsen, que publica sólo dos series mensuales y algunas mini-series. A pesar de lo tal vez, debido al su baja cantidad de títulos, la línea Highbrow es la que más sobresale en lo que a calidad se refiere y sus revistas, si bien no son las más taquilleras, suelen ser las favoritas de los críticos y los dibujantes.

.Savage Dragon: Empezó en Mayo del '92 con una miniserie de tres partes y en el '93 debutó la serie mensual, con un nuevo número 1. El propio Larsen escribe, dibuja y entinta absolutamente todos los números de la revista y no deja que nadie meta mano en sus historias. Cuando los creadores de Image decidieron intercambiar colecciones por un mes, Larsen expresó su escasa conformidad con el Savage Dragon n.13 que realizaron Jim Lee y su equipo y hasta se abocó a la preparación de su propio Savage Dragon n.13, que se publica este mes (entre los ns. 19 y 20), pero encaja perfecto entre los ns. 12 y 14. Finalmente y después de muchas idas y venidas, Larsen concretó la realización de un dibujo animado de Dragon que será emitido por la cadena USA Network.

.Freak Force: Lamentablemente, esta excelente serie no recibió el apoyo del público (sí de la crítica, que la ovacionó desde el n.1) y está por bajar la cortina en el n.18. Con Keith Giffen como argumentista, Larsen como dialoguista y Victor Bridges como dibujante, nadie entiende cómo pudo haber fracasado este fabuloso proyecto.

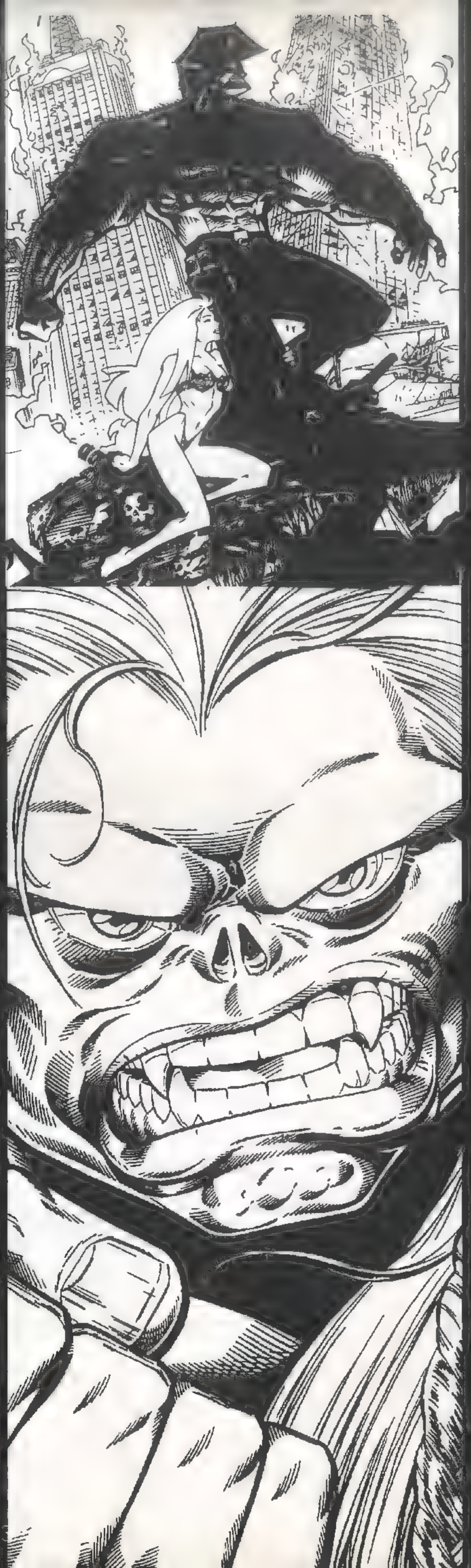
.Dragon: Blood & Guts: Además de su serie mensual, el cana de la cresta verde da masa en esta vibrante miniserie, en la que se cubren algunos baches que tenía su biografía. Escribe y dibuja el notable Jason Pearson.

.Superpatriot: Esta especie de "Capitán América dark" vuelve a la carga en Junio con una nueva miniserie titulada Liberty and Justice. Al igual que la primera saga, esta cuenta con Keith Giffen y Tom y Mary Bierbaum escribiendo y el impactante Dave Johnson dibujando. Muy recomendable.

.Deadly Duo: Los geniales Killcat y Kid Avenger vuelven a las andadas en una segunda miniserie escrita por Larsen y con distintos dibujantes. El n.1 lo dibuja John Cleary y enfrenta a la bufonesca dupla con el mismísimo Spawn. Otro lujo.

.Star: También en Junio llega la miniserie de este misterioso y jovial justiciero que lleva años apareciendo en los comics de Dragon. El guión es de Tom y Mary Bierbaum y el dibujo es de Ben Herrera, veterano de Freex y otros títulos del Ultraverse.

A.A.)



WILDSTORM PRODUCTIONS

Llamada en sus principios Homage Studios y luego Aegis Entertainment, la empresa a cargo de Jim Lee tiene como base de lanzamiento el éxito de su primer titulo: WildC.A.T.s. De ahi en más, bajo el manto del "Chino" Lee, un grupo de artistas fueron sumando más titulos al universo. Los nombres de Brandon Choi, Mike Heisler, Ryan Benjamin, Mat Broome, Joe Chiodo, Jeff Scott y otros fueron llevando adelante los personajes de Lee y su universo

.WildC.A.T.s: un grupo de super seres descendientes de extraterrestres en medio de una lucha intergalactica con personajes muy parecidos a otros del universo Marvel, en lucha con los daemonites. Tras una pasada de Chris Claremont en los guiones y James Robinson a punto de irse, el dibujo esta en manos de Travis Charest y la serie es un boom impresionante.

.Deathblow: Un mercenario que le dio a Lee la excusa para probar un estilo más Milleresco, ahora a cargo de Trevor y Scott.

.Union: Un personaje de onda cósmica que Lee creara para Mark Texeira ahora a cargo de Heisler, Benjamin y McWeeney, bastante malo

.StormWatch: un grupo de seres con poderes bastante movido, ahora a cargo de Ron Marz, el nuevo dibujante sensación Renato Arlen y Jeff Scott Para cumplir con la StorWatch 25 que saliera adelantada el año pasado, los eventos de la saga WildStorm Rising destruirán el satélite SkyWatch y sacudira al grupo en los números 23 y 24.

.WetWorks: En lugar de crear su propia sub-editorial, Whilce Portacio decidió integrar a su creación a la linea y al universo de su amigo Jim. Asentándose de a poco en la periodicidad mensual, la serie más esperada de todos los tiempos esta a cargo del propio Portacio y cuenta con esporádicas colaboraciones del guionista Steven Seagle.

.Gen 13: La joyita de la casa Un grupo de jovenes muy cool que van descubriendo sus poderes bajo la tutela del misterioso Lynch, creados por Scott, Choi, Lee, y Alex Garner, que pasaron de la miniserie a su propia serie hit, ahora a cargo de Campbell y Chiodo.

.Grifter: Fue el protagonista de un especial, pero la gente quiere más de este miembro de los WildC.A.T.s, una especie de Punisher jodón, por lo que pronto tendra su serie regular a cargo de Steve Seagle, Ryan Benjamin y Tom McWeeney.

.Backlash: sigue contando las historias de este personaje que junto a Grifter tuviera éxito en Kindred, a cargo de Ruffner, Marriotte, Booth y Dan Norton.

.WildC.A.T.s Adventures: La serie que acompaña al regular dibujo animado, a cargo de Jeff Marriotte, nos presenta una version soft de la serie éxito de Jim.

.Endangered Species- Ripclaw & Warblade: el Wolverine de Cyberforce y el de WildC.A.T.s se juntan en una mini-serie a cargo de Seagle y Chiodo, para remarcar aún más la similitud de estos personajes entre sí, y lo chotos que son del marketing marveliano. (D.A.)

TODD MC FARLANE PRODUCTIONS

A Mac yo lo tengo siguiendo desde la gloriosa niñez de Thomas, en donde el pibe va la rompia "Este va a ser Gardel" decia. Y no le erre por mucho. Hoy, Spawn, el pilar de la linea de Todd, es el titulo de Image que más vende, siempre entre las revistas más solicitadas y su protagonista es amado por las masas. Mc Farlane ha amasado una fortuna, ha comercializado los muñecos de Spawn por su propia empresa de muñecos, la Todd Toys, ha realizado numeros de su personaje con guiones de Alan Moore, Dave Sim, Grant Morrison, Neal Gaiman y Frank Miller, ha realizado el best-seller Spawn/Batman, editó la mini serie de Violator por Moore y Bart Sears, la de Angela por Gaiman y Capullo y ahora, mientras planea el dibujo animado para HBO, sólo escribe la serie que pasó a dibujar Greg Capullo. Su única baja fue un intento por sacar unos comics humoristicos (Boof de Beau Smith y John Cleary y Boof & the Bruise Crew de Smith y Tim Harkins), que resultó un rotundo fracaso.

Spawn: El único titulo "mensual" de la linea cuenta las aventuras de un resucitado mercenario que recibe energia de un ser infernal para usufructuarla en esta segunda vida. Como ya conté en la Comiqueando n.5, la omnipotencia de Spawn lo vuelve aburrido, ya que si bien Mc puede ser un dios del dibujo, sus falencias a la hora de escribir buenas historias son más que evidentes.

También se viene la mini-serie Spawn: Blood Feud, con guiones de Moore y dibujos de Tony Daniel entintado por Kevin Conrad. ¿tiene chapa Spawn más allá de los dibujos de Mac?

A partir del numero 32, Spawn lucira un nuevo traje, lo que significa que, o bien Todd se cansó de ver siempre al mismo Spawn, o bien el aporte de Capullo al personaje es mayor, o bien Mc quiere sacar más muñequitos y figuritas. **(D.A.)**

TOP COW

Del Father Foundator Marc Silvestri llega una linea de mucha fuerza visual y poco contenido argumental. Apoyado en los guiones por su hermano Eric, sale CyberForce, las aventuras de un grupo de seres con poderes, casi todos con implantes cibernéticos, demasiado cercano a los X-Men, contra la organización Cyberdata. Cabe destacar al Wolverine del equipo, el indio Ripclaw, quien ya ha logrado su segunda mini-serie propia a cargo de Eric Silvestri y Brandon Peterson. CyberForce cuenta ahora con guiones de Chris Claremont (por un tiempo) y el dibujo con Silvestri y demás muchachos de la Top Cow (Peterson, Joe Chiodo, Mike Heisler, Scott Williams, etc.).

La otra serie de esta linea es Code Name: Stryke Force, ahora a cargo de Steve Gerber y Mike Turner, grupo en el que sobresale su lider, Stryker, también miembro de la CyberForce. Otro de los miembros de Stryke Force, Kill Razor, protagonizará su propio especial con una aventura unitaria, y pronto debutará Weapon Zero, un nuevo grupo de Simonson, Benitez y Batt.

Para concretar la inclusión de The Pitt entre sus filas, Silvestri abre un paraguas más grande que Top Cow, y pasará a llamarse Ballistic Studios. **(D.A.)**

EXTREME STUDIOS

Además de tener su propia editorial (Maximum Press) y su propio estudio de animación, Rob Liefeld es el miembro fundador de Image que más títulos pone en la calle mes a mes. Tantas son sus series y tantos los desastres que arman sus pseudo-guionistas que cada tanto toda la línea Extreme necesita un borrón y cuenta nueva. Despues de la última jugada fuerte (titulada Extreme Sacrifice), Liefeld decidió renovar sus series y, ademas, con tratar a algunos guionistas como la gente. Veremos en qué desemboca esta nueva etapa encarada por el estudio que más minuciosamente copió las nefastas políticas de Marvel que Liefeld y sus amigos tanto criticaban.

Youngblood: Todavía sin adaptarse a la periodicidad mensual, esta serie se mantiene vigente gracias a su título accesorio, Team Youngblood, que sale casi todos los meses. El último curro consiste en un concurso en el que los lectores mandan sus personajes y Liefeld elige al que más le gusta para convertirlo en miembro de Youngblood. Triste, no?

Badrock: Esa extraña masa de piedra, músculos y armas de fuego debutó hace poquito en su propia serie regular, con argumento y dibujos de Liefeld y diálogos de Eric Stephenson. En los primeros números está Dragon de invitado, así que los voy a leer, a ver qué onda.

Violator vs.Badrock: Esta miniserie enfrenta al letal enemigo de Spawn con el grandote pedregoso escapado de Youngblood. El dibujo es de un tal Brian Denham y del guión no sé qué esperar, porque está firmado por Alan Moore. ¿Será el verdadero Moore o el tramposo que escribió la miniserie de Violator?

Newmen: No se puede creer como semejante bretada sobrevivió a la limpieza de títulos de Extreme. Este es un grupo bien del montón, donde todos los personajes son choreados de algún otro universo. Escribe Eric Stephenson, dibuja Todd Nauck y te podés leer los 13 números al hilo, que igual no vas a entender a qué viene tanta gilada.

Power of the Mark: Otra de las novedades post-Sacrifice es esta serie escrita por los Bierbaum y dibujada por Todd Nauck y Mark Pajarillo (!), que cuenta las aventuras de un chico llamado Ted Miller que, por algún motivo que nos mantienen oculto, recibe fabulosos poderes. Cero originalidad.

Prophet: Cancelada su primera e ilegible colección, Prophet vuelve a la carga, siempre con los indescriptibles y grotescos dibujos de Stephen Platt (un verdulero inflado por la Wizard), pero esta vez con guiones de Chuck Dixon, que no es garantía de gran calidad, pero sí de prolijidad y coherencia. ¿Podrá darle sentido a este patético personaje?

Supreme: Uno de los títulos más viejos de Image (debutó en Septiembre del '92) es el de esta mezcla entre Superman y Thor al que nunca lograron ins-

talar como personaje grosso dentro de la editorial. Sus historias están a cargo de Gary Carlson (el creador de Vanguard) y del dibujante Cedric Nocon, que siguen sin lograr sorprender a nadie. Llenando los numerosos baches de continuidad del personaje está Keith Giffen con la miniserie Legend of Supreme (con los dibujazos de Jeff Johnson) y el anual de Supreme, dibujado por el propio Keith.

Bloodstrike: Otra absurda sucesión de marchas y contramarchas disfrazada de serie que, gracias al Cielo, llega a su fin en el n.22. Pero claro, otro borrón, otra cuenta nueva y en Junio tenemos el n.1 de Bloodstrike Assassin, nueva versión de la misma bóniga, siempre con guiones de Karl Altstaetter y dibujos de Robert Napton. Basta ya!

Brigade: Tras el Sacrifice, este grupejo empezó de cero y con nuevos miembros. Vanguard, Troll, Supreme, ShadowHawk, Glory y Roman, un personaje tan calcado de Namor que hasta tiene el mismo nombre escrito al reves! Tratando de sacar adelante este título hasta ahora intragable están el veterano Marv Wolfman y una estrella ascendente, Roger Cruz, un prolijo clon de Jim Lee que causó sensación en Uncanny X-Men.

Glory: Esta heroína choreada de Wonder Woman (con raíces en los '40s y todo) logró su propia serie de la mano de la guionista Jo Duffy (ex-Catwoman) y Mike Deodato Jr., el fabuloso dibujante brazuca que hizo resucitar a la revista de la ya mentada Princesa Amazona. No tiene mala pinta, así que si querés babearte con una piba bien pulenta y, con un poco de suerte, encontrar una buena historia, dale nomás.

Knightmare: Otra payasada incomprensible. Para enganchar giles con el n.1, Liefeld contrató a John Ostrander como guionista, pero para el n.4 ya escribe el propio Liefeld, ayudado por Robert Loren Fleming. Dibuja desde el n.1 Marat Mychaels, un clon de Liefeld un poco menos malo que su patrón.

Bloodwulf: Esta patética imitación de Lobo fue "creada" para la frustrada revista Darker Image y había permanecido en el limbo, hasta que, tras el Sacrifice, volvió con miniserie propia y todo. Escribe Andy Mangels (a veces ingenioso, a veces pavoteil) y dibuja Dacrick Gross, que no es de lo más Gross-o, pero zafa.

Operation Knightstrike: Esta miniserie debuta este mes y consiste en una historia del pasado, protagonizada por la brigada de mercenarios a la que pertenecieron Al Simmons (más conocido como Spawn), Chapel (el de Youngblood) y un par de duritos más, con sus infaltables chumbos grotescos y sus dientitos apretados. Escribe Brian Witten y dibujan Richard Horie y Jon Sibal. Si estás muy cebado con Spawn, pegale una hojeada. Si no, seguí de largo. (A.A.)

© Extreme Studios

SHADOWLINE

La línea capitaneada por Jim Valentino se lanzó en Agosto del '92 con el n.1 de la primera miniserie de Shadowhawk. Problemas de ventas y de fechas de entrega forzaron a Valentino a cancelar la revista The Pact, a suspender indefinidamente la serie Images of Shadowhawk y a dejar inconclusa la mejor miniserie que ofreció su línea: 1963, la parodia-homenaje de Alan Moore y sus amigos a la Edad Dorada de Marvel. Las miniseries de Shadowhawk se sucedieron una tras otra, dándole al personaje una presencia bastante regular en las comiquerías. Sin embargo, después de 18 números y un team-up con Vampirella, Paul Johnston, el primer ShadowHawk estiró la pata, marcando el fin de la colección. Ahora Valentino vuelve a la carga con estos títulos:

.**The Others:** Animales mutantes, monstruos armados hasta los dientes y minitas tetonas pueblan las páginas de esta nueva revista co-escrita por Tom Sniegoski y Valentino y dibujada por Patrick Blaine y Jason Gorder. Una más de piñas y rayitos.

.**Regulators:** Esta parece novedosa, ya que se trata de un grupo de super-villanos en busca de riquezas mal habidas. Debuta en Junio y promete ser totalmente distinta a todo. Escribe Kurt Busiek (el de Marvels) y dibujan dos veteranos en esto de los superhéroes: Ron Randall y Dan Davis.

.**The New ShadowHawk:** Y no, no nos lo podíamos sacar de encima. Este letal y soporífero justiciero vuelve con un nuevo n.1, esta vez escrito por Busiek y con el muy buen dibujante James Fry. ¿Quién será el nuevo ShadowHawk? Y lo que es más importante, ¿valdrá la pena intentar averiguarlo?
(A.A.)

OTRAS ONDAS

Además de los miembros fundadores de editorial, Image cobija bajo su logo a varios artistas que se sumaron más tarde, con creaciones personales no siempre integradas al resto del universo de la compañía. Después de aquella famosa purga en la que títulos como Trencher y Tribe fueron expulsados del "paraiso" y tras la conclusión de las miniseries de Hellshock y Black & White, estas son las series que se mantienen fuera de la órbita de los Padres Fundadores de Image:

.Shaman's Tears: Una de las series que cayeron víctimas de la purga fue esta creación de Mike Grell (asistido por su eterno adláter Mike Gold), que volvió a Image a fines del año pasado, después de un año y pico de virar sin éxito por otras editoriales independientes. Shaman's Tears nos cuenta la historia de Joshua Brand, un joven mitad piel roja y mitad irlandés, que recibe poderes místicos basados en la religión de los indígenas. La serie, de onda comprometida y mensaje ecologista, ya produjo un spin-off titulado Bar Sinister, pero en lugar de Image lo publica Windjammer, uno de los sellos de Acclaim Comics.

The Maxx: Esta alucinante creación de Sam Kieth forma parte del Universo Image y goza de una popularidad creciente, gracias al debut del dibujo animado basado en el comic que está emitiendo MTV. El gran William Messner-Loebs hace su notable aporte a los diálogos de esta saga compleja, intrincada y espontánea en la que Kieth se divierte como nunca jugando con los planos de realidad-fantasía y cordura-locura. Para el n.20, los autores prometen revelar absolutamente todos los misterios que envuelven a esta extraña criatura y al resto del elenco de la serie.

.Pitt: ¿Se puede creer que una serie lanzada en Noviembre del '92 vaya por el n.8? No, verdad? Lo cierto es que cuando Pitt no sale (es decir, casi todos los meses!) no se lo extraña nada, sobre todo porque en estos ocho números no pasa nada. Lindo dibujito, mucha masa, muchísimas viñetas-páginas y nada, absolutamente nada más. Vergonzoso intento de Dale Keown por imponer a un personaje muy pobre, que suele lucirse más cuando aparece de invitado en otras colecciones.

Groo: Le guste o no a quien corresponda, Groo es el único personaje de Image que ya se ganó un lugar indiscutido en la Historia del Comic Mundial. Con casi 15 años de trayectoria a sus espaldas, Groo llegó a Image en Diciembre del '94, después de breves pasos por las desaparecidas editoriales Pacific y Eclipse y de diez años, 120 números y dos graphic novels en el extinto sello Epic de la Marvel. Más allá de su ilustre trayectoria, las historias que presentan todos los meses Sergio Aragonés y Mark Evanier son verdaderas derroches de humor, ingenio y un talento poco frecuente para satirizar los aspectos básicos de la sociedad moderna. Hace años que vengo recomendando esta serie y lo seguiré haciendo hasta el fin de los tiempos, no importa qué editorial la publique. Aguante, Groo!. (A.A.)

ATENCIÒN!!! ESTE HISTORIETIPO NO ES PARA CHICOS

LECTOR DE COMIC ERÓTICO

(TETICULIORGASMI VIÑETUS)

DE NIÑO LEÍA LA "CONDORITO" PARA VERLE LOS PECHOS A YAYITA

AAAHHH!!! OH YEAHHH AAAHHH... ASÍ, ASÍ... YEAHHH!!!

DESPUÉS SIGUIÓ CON LA "FIERRO" POR LAS TETAS DE LAS TAPAS, POR LAS MINAS DE ATUNA, Y POR BLA, BLA, BLA...

PIENSA...

DIBUJANTES PREFERIDOS:
- MANARA
- ALTUNA
- ROTUND@
- SEROPIERI
- SAUDELLI
- ANTE GARMAZ

TIENE LA COLECCIÒN COMPLETA DE:
SEKSI COMIX
KUISS COMIX
CHOTI COMIX
MASTURCOMIX
LESBI COMIX
TE-LO-ROMPO COMIX
TORONJA COMIX
SUCK-MY-EGGS COMIX
PORATRA'S COMIX
ME-PICA-UNGUE-COMIX
HOY-NO ME-DUELE-LA-CABE COMIX
TE-VOY-HACER-DE-GOMA-COMIX
ME-PARECE-QUE YACABE-COMIX
MENCHASTRÈL-SOLZIYONKA-COMIX...

SU ORIGINAL DE ALTUNA

MAITENA VOLVEEE!!

CON AMOR ALTUNA

Cerebro - culo

EL LÁPIZ JAPONÉS DOS!!!

ADIVINANZA:
TIENE ALTA TEMPERATURA Y NO ESTÁ ENFERMO... ¿CÒMO ESTÁ?

GUIÓN & DIBUJO GUSTAVO ©

RÍOS DE BABA YA SECOS

REMERA INFANTIL DEL OSITO SATISFECHO PARA OCULTAR SUS PERVERSIONES

MINI-COMIC ERÒTICO DE REGALO!!

METEMELA

ASÍ, ASÍ

FIN

DISCULPEN LA CENSURA PERO HA SUFRIDO UNA ERECCIÒN BASTANTE PRONUNCIADA Y LA REVISTA ES PÁ TODO PÚBLICO...

DISCULPEN OTRA VEZ LA CENSURA PERO POR ACÁ HA PASADO EL LECTOR DE COMIC ERÒTICO DEJANDO SERIAS HUELLAS

POR ACÁ PASÒ STIMPY

ANAL SEX

JAPI BEAR

BOTONES! SU PERRO FALDERO...

ADIVINANZA DOS:
TIENE PELOS EN LA PALMA DE LA DERECHA Y NO ES HOMBRE-LOBO
¿WHAT IS?

SALIÓ EL NUEVO PRESERVATIVO VIÑETORGÉ-LON... LEETE UN DIVERTIDO COMIC PORNO Y... ¡A GOZAR CANEJO!!!

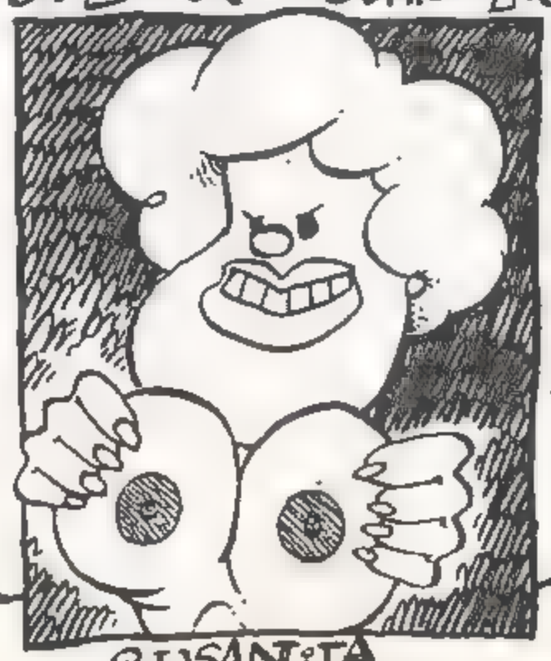
MAMÁ

HEY! NO ME MARGINEN!

¡OJO! EN LA LISTA DE DIBUJANTES HAY UN INFILTRADO, TU TAREA CONSISTE EN DESCUBRIR QUIEN ES... UNA AYUDITA: SE LA COME.

INTERPRETACIONES DEL LECTOR DE COMICS ERÓTICOS DE PERSONAJES DE COMIC "NO EROTICO"

LA CHACHA


SUSANITA

LULÚ

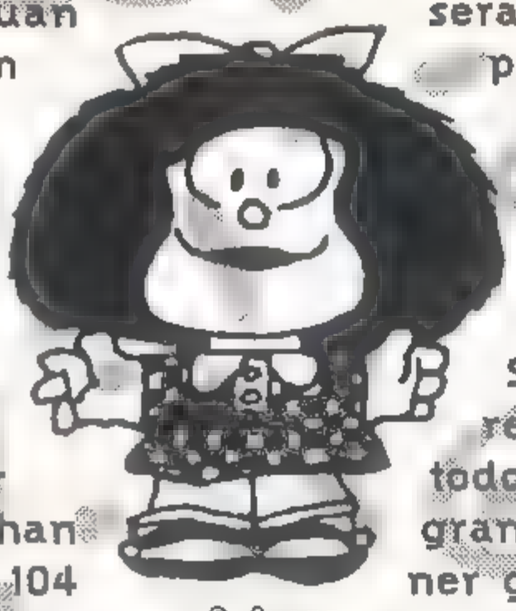
CAVALLETE

PANTALLAZOS

por Fernando García

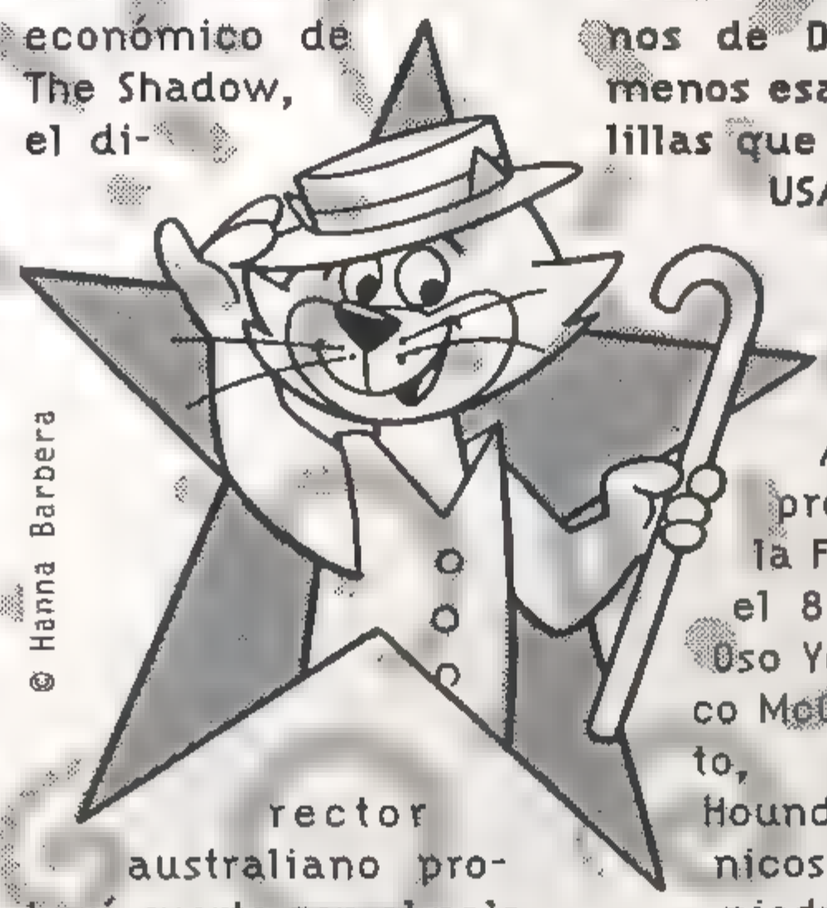
■ Tim Burton quiere volver a las calles de Gotham, pero para dirigir Catwoman, el film que tendrá como protagonista a la bella Michelle Pfeiffer. Retomando y continuando los hechos de Batman Returns, la trama de la película se basará más en aristas policiales que superheroicas. Se descuentan un gran despliegue y un cuidado diseño, si bien no se sabe cuándo comenzará el rodaje. La incertidumbre se debe a que Burton adquirió recientemente los derechos para realizar la versión fílmica de Mars Attacks, la celebre colección de figuritas traspasada al comic por la editorial Topps. Se dice que Jonathan Gems ya está trabajando en el guión, pero la Warner sigue sin revelar datos fidedignos.

■ Quino y el historietista y director cubano Juan Padrón (responsable de la recordada colección de cortos conocida como Quinoscopio) han finalizado 104 cortos animados de Mafalda producidos por las cadenas TVE de España y la TV autónoma de Cataluña. Los cortos duran un minuto y respetan a rajatabla la gráfica y los argumentos tomados directamente de las tiras.



© Quino

■ Russell Mulcahy quiere reincidir con el pulp. Tras el fracaso económico de The Shadow, el director australiano probará suerte con el paladín más conocido de las novelas baratas: Doc Savage, el original superhombre de Lester Dent que fuera la principal influencia de Superman. El film seguiría bastante de cerca el hilo argumental de The Man of Bronze, el primer pulp de Doc Savage, pero aún no se han escogido los actores principales.



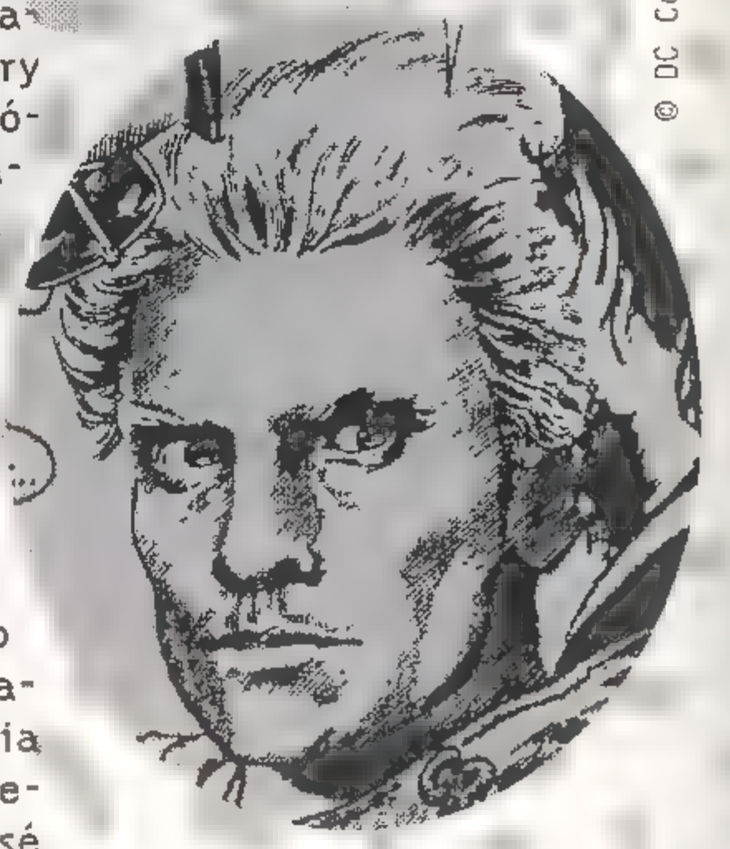
© Hanna Barbera

■ Parece ser que 1998 será el año de Superman, ya que con motivo de su 60 cumpleaños, el superhéroe creado por Siegel y Shuster regresaría con todo a la pantalla grande. La Warner guarda herméticamente todo dato referido al film, pero se sabe extraoficialmente que respetará la actual caracterización del personaje (incorporando el Krypton desarrollado por John Byrne) y oh, sorpresa! culminaría con la muerte del Hombre de Acero a manos de Doomsday. Al menos esas son las bolillas que se corren en USA.

■ El Cartoon Network Tour pasó por Buenos Aires. Tras presentarse en la Feria del Libro el 8 de Abril, el Oso Yogui, Tiro Loco McGraw, Don Gato, Huckleberry Hound, los Supersónicos y los Picapiedras salieron de gira por distintos centros recreativos de Belgrano, Ramos Mejía, Avellaneda y La Plata. Simultáneamente, el 16 de Abril comenzaron en el teatro Astral las representaciones de la comedia musical Los Picapiedras, escrita por Marisé Monteiro y musicalizada por Martin Bianchedi. La pieza fue minuciosamente estudiada y aprobada por William Hanna y Joseph Barbera en persona y quedaron tan conformes que planean montarla en los EEUU y América Latina.

© DC Comics

■ Sting anda queriendo volver al cine. Y quiere hacerlo ni más ni menos que interpretando a John Constantine, el protagonista del comic-book de DC/Vertigo titulado Hellblazer que, vaya paradoja, fuera inventado por Alan Moore y Stephen Bissette para una aventura de Swamp Thing a partir de los rasgos físicos del ex-Police. La idea es adaptar la saga Dangerous Habits, que reposicionó al personaje en el gusto de los lectores. No se sabe quién podría dirigir el film, pero se descarta la autoría de la banda sonora.



© DC Comics

■ Después del éxito internacional de Como Agua para Chocolate, el director mexicano Alfonso Arau intenta convencer a una importante compañía norteamericana para filmar Heartbreak Soup, la obra maestra del realismo mágico creada por Gilbert "Beto" Hernández en las páginas de Love & Rockets. ¿Lo conseguirá?

reportajes

JODOROWSKY

EL VANDIDO

por Andres Accorsi

CINEASTA, POETA, LITERATO, DRAMATURGO Y HASTA TAROTISTA, PARECE MENTIRA QUE UN HOMBRE TAN OCUPADO COMO ALEXANDRO JODOROWSKY HAYA PRODUCIDO TANTOS Y TAN BUENOS COMICS EN LOS ULTIMOS 15 AÑOS. ESTA ES UNA FUGAZ MIRADA AL APASIONANTE MUNDO DE UNO DE LOS MEJORES GUIONISTAS QUE PRODUJO EL COMIC PARA ADULTOS EN LOS `80.

AA: ¿Qué nos puede contar de sus orígenes?
AJ: Nací en el norte de Chile, en un pueblo llamado Tocopilla, en 1930. A los 24 años decidí irme a Francia, porque yo habia estudiado mimo y queria integrarme al elenco de Marcel Marceau.
AA: ¿Y cuándo empezó a escribir comics?
AJ: Y, fue en Francia, hace... 15 años.
AA: ¿Cuál fue su primer trabajo?
AJ: El Incal.
AA: ¿En serio?! No parece...
AJ: Antes habia hecho Los Ojos del Gato, con Moebius. Eso fue lo primero. Pero como saga, la primera fue El Incal.
AA: ¿Cómo es esa relación con Moebius?
AJ: Es muy buena. Ya llevamos 15 años trabajando y nunca hemos discutido.
AA: Cuando empezó con la saga del Incal, ¿tenia pensado el final?
AJ: Si, pero Moebius no lo sabia. Nunca se lo dije. Y ahora acabo de hacer Antes del Incal, una historia que se cierra con la caida de John Difool en el pozo y donde se explica el por qué de todo. Recién ahora se va a saber por qué encontró el Incal, quién lo robó... esto lo hice con otro dibujante, Deldetoff. Moebius quiere continuar la saga para adelante, pero yo no quiero. Prefiero que quede asi.
AA: Con Moebius también está trabajando en La Loca de Sacre-Coeur.
AJ: Si, ese va a ser un trabajo más corto. El tercer libro es el último y lo vamos a empezar en Noviembre. También estoy trabajando con Juan Giménez en la saga del Metabarón, un personaje del Incal. Hace un par de dias me lo encontré por casualidad en Chile. El iba a Mendoza y me mostró el tercer libro ya terminado. El protagonista es el hijo de Othon al que le cortaron los pies.
AA: ¿Cuántos tomos van a hacer de esta saga?
AJ: Tendrian que ser ocho. Vamos avanzando de a poco hasta llegar al Metabaron.
AA: ¿Tiene pensadas las historias?
AJ: No todas. Hasta cierto punto. Prefiero guardarme las historias y no contárselas a los dibujantes hasta no tenerlas escritas. Aqui la idea básica es la del árbol genealógico. Estudiando un árbol genealógico se ve cómo las cosas se repiten, cómo se forman los caracteres a través de varias generaciones. Aqui estoy haciendo el árbol genealógico de una raza de guerreros, viendo cómo se van transmitiendo y cómo se van desarrollando los poderes del Metabarón, cómo se va formando ese espiritu guerrero espantoso. Espantoso, pero maravilloso.
AA: Se divierte con Juan Giménez, no?
AJ: Si, si. Me encanta. Juego con los robots que hacen chistes, me divierto mucho con esta historia. Me gusta mucho.
AA: ¿Que nos puede contar de Alef Thau, la saga que hace con Arno?
AJ: Esa termina este año. Ya salió el séptimo tomo y estoy terminando el octavo, que es el último.
AA: ¿Y El Lama Blanco, su trabajo con George Bess?
AJ: Esa ya se terminó. El sexto tomo fue el último. Ahora con Bess voy a hacer Juan Solo. Juan Solo es la historia de un politico corrupto mexicano al que lo descubren y se ve obligado a fugarse de la ciudad. Tiempo después encuentra una tribu indigena y se queda con ellos, fingiendo tener poderes para que los indios lo alimenten y no te-

AA: ¿No le parece que la producción de los a
AJ: No sé, creo
liendo nuevos g
Francia miro m
da vez me sorp
progreso técnico
greso de las id
rece que está
sí disminuyó m
co, porque aho
gos electrónico
AA: ¿Usted es
AJ: No, para nada.
ga me encanta.
estoy haciendo un
a empezar a dibujar este año.
AA: ¿Y qué opina del auç

a mí es un arte ma-

© Jodorowsky/Gimenez

© Jodorowsky/Gimenez

que los s
lepra del
limitan
Y un día,
a sacar

AA. ¿Cómo
con tanta
lo mística?

AJ. Porque

AA. ¿Cuáles
más le gustan?

AJ. Y, en lo general, los que
trabajan conmigo. Creo que una
de las más grandes es Moe-
bius... junto con Bourgeon y Bes-
sières. Creo que es el único dibu-
jante capaz de dibujar a un
Dios Padre, con el que Dios Padre
tenemos, que es un punto de
humor terrible. Es uno que ha
sido lo mejor dotado a la Angeli-
tud porque es demasiado fuer-
te. Incluso mis colores en Tabu-
lá Rasa, que son bastante
fuertes, son débiles en relación
a los de un dibujante que se llama
Druillet, con el que hice Fedor
Jones, que es un punto de
humor terrible. Su cielo que lo
mismo lo mismo estaba en

PORQUE VOS LO PEDISTE!

1er CONCURSO COMIQUEANDO DE HISTORIETA E ILUSTRACION!!

COMIQUEANDO TE DESAFIA A CONVERTIRTE EN UN PROFESIONAL DE LA HISTORIETA. SE UN MIEMBRO MAS DE NUESTRO STAFF. LEE CON ATENCION LAS BASES Y PONETE YA A CREAR TU OBRA MAESTRA.

BASES DEL CONCURSO

1) Podrán participar aquellas personas que Comiqueando que no sean profesionales al momento a la fecha del concurso. Podrán participar trabajos realizados con anterioridad, no deberá contener el copyright o cualquier de ellos publicados.

2) Se podrá participar en dos categorías: Ilustración e historieta.

3) Las ilustraciones podrán presentarse en cualquier formato. Las historietas deberán respetar el formato de Comiqueando (15 x 21cm.) a lápiz, a tinta o preparadas digitalmente y no podrán exceder las 6 (seis) páginas.

4) En ambas obras se admitirá el empleo de cualquier técnica, pero las ilustraciones deberán ser a color y las historietas blanco y negro.

5) No hay restricciones temáticas, pero queremos hacer de concurso las características a abordar temas que generen algún tipo de controversia política, religiosa, de género, etc. Sólo pedimos que las obras sean originales y no contengan elementos que puedan ofender a ningún grupo social.

6) La recepción de trabajos cierra el 22 de octubre de 2016.

7) El fallo original de los trabajos será el que el jurado de los trabajos. Sólo se aceptarán apelaciones. Jurado de buena calidad y a colores en el caso de las historietas).

8) Los trabajos deberán incluir los datos completos (nombre, dirección y teléfono) en el reverso de cada página y remitirse personalmente o por correo a: Comiqueando (Av. Forest Hills 6to. piso), Capital Federal.

9) Cada participante podrá elegir de participar, deberá indicar la cantidad de trabajos que desea, pero en ningún caso serán devueltos.

10) El dictamen del jurado será inapelable y el envío de materiales participantes la total aceptación de este reglamento.

el rubro Ilustración y uno en el rubro Historieta. El Jurado estará integrado por miembros del staff de Comiqueando y artistas invitados de ámbito nacional.

10) Los ganadores de ambas primeras premios trabajos aparecerán en el último número de Comiqueando del '16 y recibirán el pago correspondiente después de la publicación.

9) Esta terminantemente prohibido en-

MARVEL

Inauguramos aquí una página mensual dónde poder comunicarnos y responder así todas las dudas que ustedes, lectores, tengan.

Un espacio en común que escapa al correo **MARVEL** (afortunadamente lleno de parvas de cartas).

Este mes recibimos alrededor de un centenar de cartas así como también llamados de lectores preguntándonos, por ej., si los pósters color saldrán en todas las revistas todos los meses. Bien, no exactamente. Todos los meses aparecerá un póster en una revista diferente. Si en abril salió en **SPIDER-MAN**, ahora en mayo sale en **Hulk**, y próximamente en **X-MEN** y **PUNISHER**.

Para esta sección elegí dos preguntas (que fueron realizadas durante las jornadas de **MARVEL EN ARGENTINA** llevadas a cabo entre el 15 y el 22 de abril pasados):

1) ¿Qué pasará con la edición local de **X-MEN** cuando lleguen los *crossovers* con **GHOST RIDER**?

R: Los publicaremos dentro de nuestra colección. En el número **9** (ed. argentina) saldrá **X-MEN 8 USA**, en nuestro número **10 GHOST RIDER 26**, en el número argentino **11**, **X-MEN USA 9** y finalmente un mes después **GHOST RIDER 27**.

2) ¿Saldrán a la venta nuevos títulos?

Próximamente saldrán a la venta **WOLVERINE** y **X-MEN AVENTURAS DE T.V.**

En el caso de Wolverine, editaremos a partir del título USA nº **31**, de **Hamma** y **Silvestri**, con una saga que se las trae.

X-MEN ADVENTURES será el otro título, desde su número **1** de **USA**. Hasta la próxima...

CALENDARIO MAYO

MIERCOLES 3:
SPIDER-MAN Nº2
Segunda parte de la saga de TORMENTO, por Todd McFarlane.

MIERCOLES 10:
X-MEN Nº5
La resurrección y la carne. Una nueva aventura ilustrada por Jim Lee.

MIERCOLES 17:
EL INCREIBLE HULK Nº5
El desdoblado Hulk continúa separado de Bruce Banner. Penúltimo número de John Byrne en la colección. Incluye POSTER REGALO A COLOR DEL HULK GRIS DE McFARLANE.

MIERCOLES 24:
PUNISHER Nº2
Punisher recibe la visita de DAREDEVIL. Por Carl Potts y Jim Lee.

MIERCOLES 31:
SPIDER-MAN Nº3
Tercera parte de la saga de TORMENTO, por Todd McFarlane.

Una nueva cita

AMIGOS SON LOS SUPERAMIGOS

por Andrés Accorsi

SE LOS PUEDE CALIFICAR DE INFANTILES, DE ABSURDOS Y DE EXCESIVAMENTE MORALISTAS. SU FACTURA TECNICA NO ES PERFECTA NI MUCHO MENOS. LA FIDELIDAD A LOS PERSONAJES DE LOS COMICS ES, CASI SIEMPRE, DUDOSA. SIN EMBARGO, POCAS COSAS ALEGRARON LAS TARDES DE NESQUIK Y CHOCOLINAS DE LOS QUE FUIMOS PIBES EN LOS `70 TANTO COMO LOS SUPERAMIGOS. ESTA NOTA ES, FUNDAMENTALMENTE, UNA INVITACION A REDESCUBRIRLOS.

LA PRE-HISTORIA

La serie que hoy nos ocupa no hubiera sido posible si en 1966 los estudios Filmation no hubieran tocado el cielo con las manos gracias a su serie The New Adventures of Superman. Esta producción (que seguía fielmente los preceptos de los comics del Hombre de Acero de aquel entonces) consistía de dos aventuras de Superman y una de Superboy en cada programa de media hora. La cadena CBS aplaudió el éxito de rating obtenido por la serie y pidió a Filmation que la ampliara a una hora de duración. Así surgió en 1967 la Superman/Aquaman Hour con dos aventuras de Superman, una de Superboy, dos de Aquaman (junto a Aqualad y la morsa Tusky) y un sexto corto cuyos protagonistas rotaban entre Atom, Flash, Hawkman, Green Lantern, los Teen Titans y la Justice League of America.

El público volvió a apoyar masivamente a este nuevo programa y no fueron pocos los estudios que salieron a producir sus propias series de superhéroes animados, principalmente con personajes de Marvel.

Para 1968 y justo antes de que decayera el impacto de la serie de Adam West, Filmation consiguió los derechos de Batman y lanzó The Batman/ Superman Hour, con un capítulo en dos partes de Batman, un capítulo en dos partes de Superman, un unitario de Batman y un unitario de Superboy en cada programa. Sin embargo, al término de la temporada 1969, la serie fue levantada. La programación infantil de los sabados a la mañana volvía a preferir personajes y temáticas orientadas a lo humorístico y los superhéroes, acusados de fomentar conductas violentas en los chicos, fueron los primeros en morder el polvo. Pero no por mucho tiempo.

REGRESO SIN VIOLENCIA

Las cadenas de televisión seguían convencidas de que los superhéroes animados podrían ser un gran negocio y probaron reformularlos bajando el tono de la violencia visual. Uno de los pocos shows infantiles que conservaba algún momento no humorístico en sus tramas era Scooby-Doo y en la temporada 1972, el gran danés detective y sus amigos protagonizaban largometrajes de dos horas, casi siempre con personajes invitados (Los Locos Addams, Los Tres Chiflados, etc.). En dos de esos shows, los invitados fueron Batman y Robin y los villanos el Pingüino y el Joker. Poco después, en otra serie de Filmation llamada Brady Kids, Superman y Wonder Woman regresaron brevemente a la acción. Ambas comprobaron la teoría de los que creían en los superhéroes no-violentos.

Todas las ilustraciones son © Hanna-Barbera Productions

La cadena ABC fue la primera en arriesgarse y Hanna-Barbera puso manos a la obra. El primer paso fue contactar al hombre que les diseñara todas las series de superhéroes en los `60 (Space Ghost, Birdman, la primera versión televisiva de los Cuatro Fantásticos, etc.), el maestro del comic Alex Toth. El segundo paso fue designar el elenco de la serie, un item sin sorpresas dada la popularidad de los personajes elegidos. Y siguiendo la onda de las historias no-violentas y cargadas de moralejas, a Superman, Batman, Robin, Aquaman y Wonder Woman se sumaron dos chicos sin superpoderes (Marvin y Wanda) y un perro con alguna reminiscencia del siempre taquillero Scooby-Doo, llamado Wonder Dog (Super Mascota, en la traducción hispana). Por último, se decidió dejar de lado el nombre "Justice League of America" en favor de uno más atractivo para el público infantil: Super Friends.

Toth supervisó a un equipo de animadores australianos (reemplazados paultinamente por artistas argentinos) y tuvo listos para emitir por la ABC 16 episodios de una hora que debutaron en el Otoño de 1973. La serie no fue ni un gran éxito (a pesar de las apariciones de invitados de la talla de Flash, Green Arrow y Plastic Man) ni un fracaso y se canceló después de la segunda temporada, en 1975.

En 1976, estos mismos episodios se repitieron en el insólito horario de las 6 y media de la mañana y obtuvieron picos de rating excelentes para esa franja horaria. Esto, sumado al éxito de la serie Wonder Woman protagonizada por Lynda Carter, convenció a Hanna-Barbera de lanzar una nueva temporada de los Super Amigos, esta vez titulada The All-New Super Friends Hour. Los quince nuevos shows se emitieron entre Septiembre de 1977 y Septiembre de 1978 y contaban con una historia de media hora en la que participaba todo el equipo (más los Gemelos Fantásticos, Zan y Jayna y el monito Gleek, que se incorporaron en reemplazo de Marvin, Wendy y Wonder Dog) y tres historias cortas protagonizadas por uno o dos de los Super Amigos, más varios héroes invitados (Atom, Flash, Green Lantern, Hawkman y los inventados para la serie: Apache Chief, Black Vulcan y Samurai). Esta vez les fue bien y pronto les iría mejor.

EL GRAN DESAFIO

Para la temporada 1978, los productores vuelven a cambiar el título de la serie: ahora se llama Challenge of the Superfriends. Cada uno de los 16 nuevos segmentos de media hora (combinado con viejas y nuevas aventuras unitarias de los distintos miembros del cast) enfrentaba a los Super Amigos a un cónclave de supervillanos denominado Legion of Doom. Luthor, Bizarro, Brainiac, Black Manta, Toyman, Giganta, Cheetah, Riddler, Captain Cold, Sinestro, Scarecrow, Solomon Grundy y Gorilla Grodd aunaban fuerzas capítulo tras capítulo para intentar acabar con los Super Amigos y con la extraña ventaja de que, cada vez que perdían, un aparato de teleportación les permitía huir de la captura. El protagonismo de los villanos fue creciendo y Hanna-Barbera tuvo que luchar contra las presiones de los entes censores de la programación infantil, que objetaban principalmente al episodio "History of Doom", en

LOS COMICS

Casi simultáneamente con el debut de The All-New Super Friends Hour, la DC lanzó en Noviembre de 1976 el N.1 del comic Super Friends, fiel complemento de la serie de Hanna-Barbera. La revista llegó hasta el N.47 (Agosto del `81) y tuvo, a grandes rasgos, un sólo equipo creativo: E.Nelson Bridwell en guiones y Ramona Fradon en dibujos.

En las historietas (de calidad más bien modesta), se presentó el origen de los Super Gemelos (no revelado en la serie de TV) y se produjo el debut del Dr.Mist y los Global Guardians, el grupo al que pertenecían Ice Maiden/Ice, Green Flame/Fire, Tasmanian Devil y Jack O'Lantern, entre otros personajes que cobraron relevancia cuando, años más tarde, la DC decidió incorporar a este grupo a la continuidad oficial de su Universo.

Acompañando a la etapa del dibujo animado conocida como Super Powers, la DC lanzó tres miniseries con ese nombre: Una de cinco partes en 1984, una de seis partes en 1985 y una última de cuatro partes en 1986. La calidad tanto de guiones como de dibujos era muy, pero muy floja y lo único notable es el puñado de portadas dibujadas por el Rey, Jack Kirby.

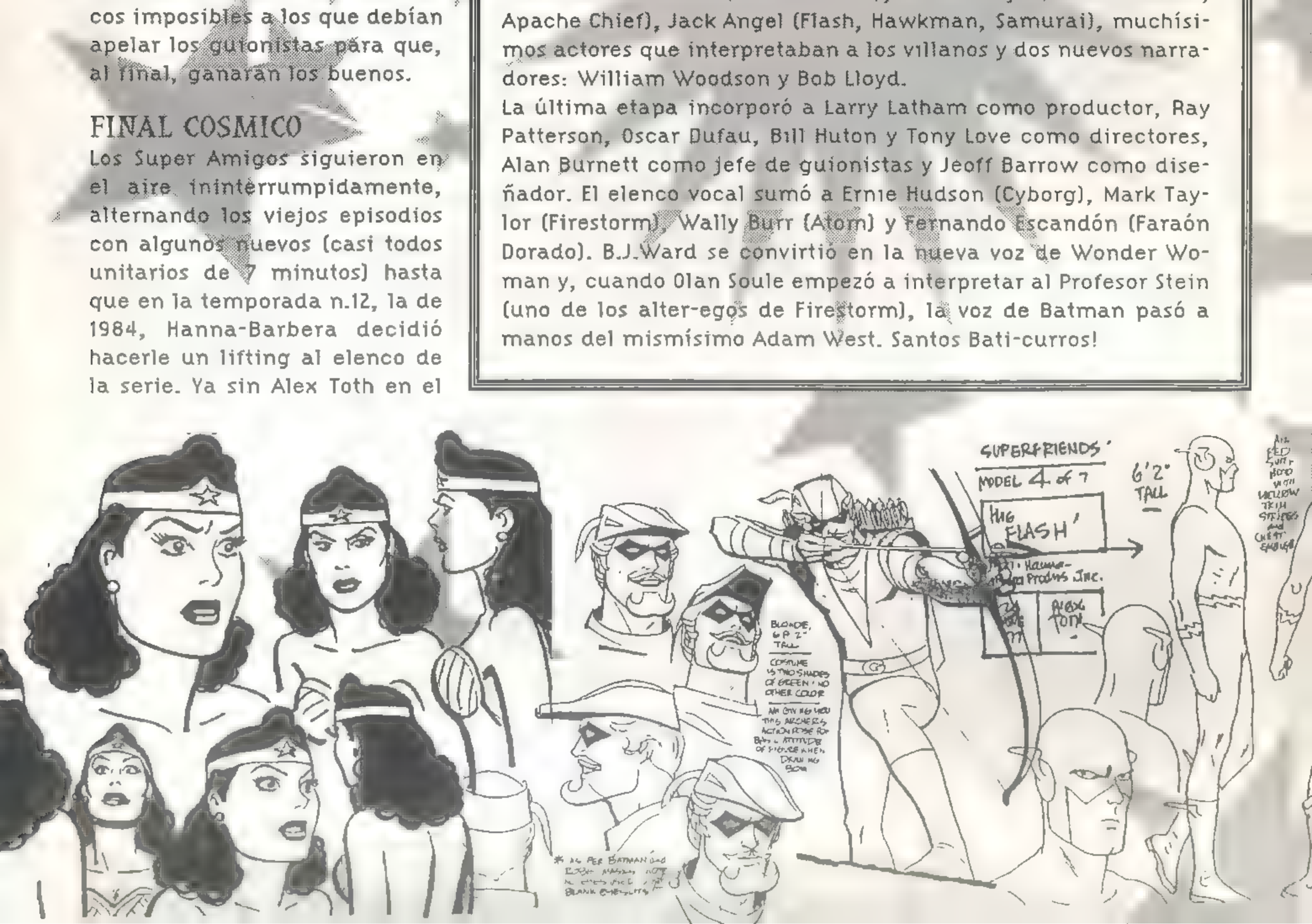
el que los malos destruían el mundo. Finalmente, los defensores del show lograron probar que la "destrucción del mundo" no era un acto que los niños estuvieran en condiciones de imitar y/o reproducir y el capítulo se emitió con toda normalidad.
Tal vez por este tono más "serio" y menos "vendedor de moralejas", o tal vez por la exclusión de los odiosos Gemelos Fantásticos (confinados ahora a los segmentos unitarios), Challenge of the Super Friends fue un éxito apabullante y antes de que comenzara 1979, el programa ya contaba con media hora más, repitiendo viejos episodios. Los argumentos eran atrapantes, los planes de los villanos fabulosos y retorcidos y tal vez la única falla eran los trucos imposibles a los que debían apelar los guionistas para que, al final, ganaran los buenos.

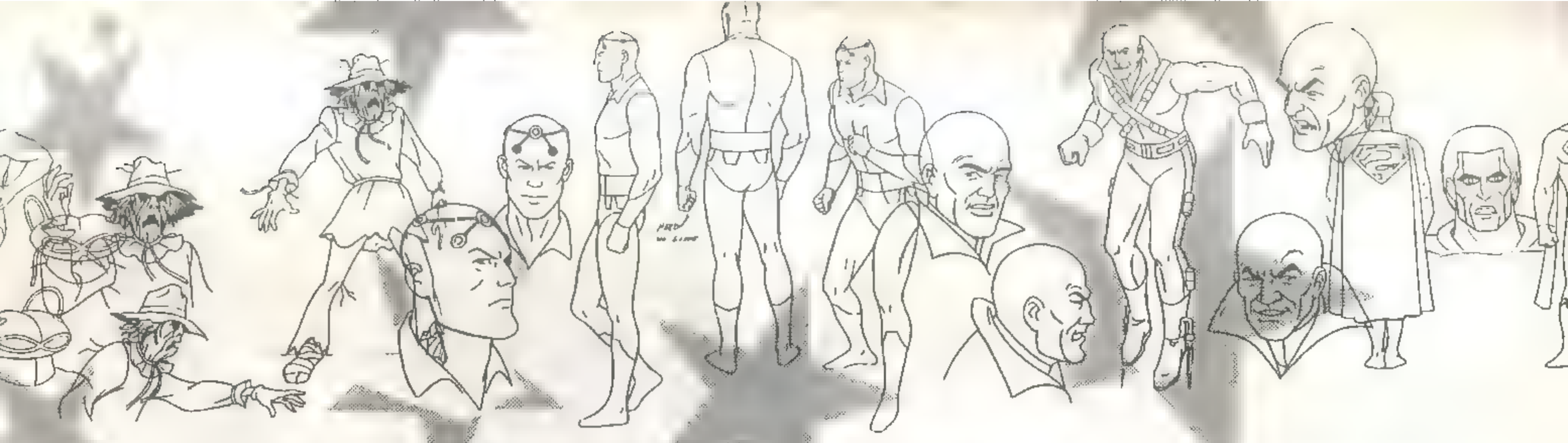
FINAL COSMICO

Los Super Amigos siguieron en el aire ininterrumpidamente, alternando los viejos episodios con algunos nuevos (casi todos unitarios de 7 minutos) hasta que en la temporada n.12, la de 1984, Hanna-Barbera decidió hacerle un lifting al elenco de la serie. Ya sin Alex Toth en el equipo, los animadores rediseñaron a los personajes siguiendo los lineamientos de otro maestro, José Luis García López, autor de las guías de estilo para todo el merchandising de la DC Comics. Al team tradicional se sumaban, para esta nueva versión, Cyborg, Firestorm y Faraón Dorado, otro personaje creado para la

SUPER EQUIPO

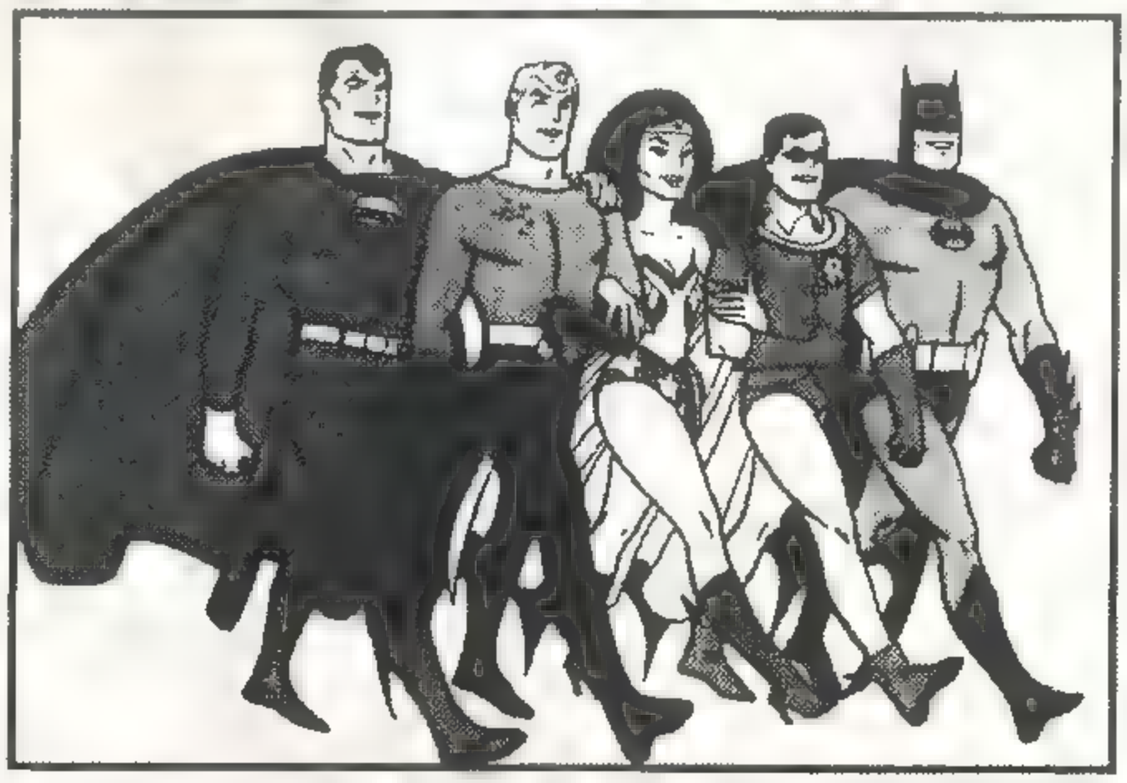
Para la temporada inicial de Super Friends, Hanna y Barbera (productores ejecutivos) contrataron a Charles Nichols como director y a Alex Toth como supervisor de animación y director de arte. Dos legendarios coordinadores de la DC, Julius Schwartz y E.Nelson Bridwell, más el por entonces director de la editorial, Carmine Infantino, oficiaron de consultores y dieron una mano con los guiones. El cast vocal estaba integrado por Danny Dark (Superman), Olan Soule (Batman), Shannon Farnon (Wonder Woman), Norman Alden (Aquaman), Ted Knight (Narrador) y el famoso radio-jockey Casey Kasem (Robin y Computadora).
La época conocida como Challenge of the Super Friends trajo a Don Jurwich como productor y a Jeffrey Scott como jefe de guionistas. Bill Callaway se hizo cargo de la voz de Aquaman y se sumaron Buster Jones (Black Vulcan), Michael Rye (Green Lantern, Apache Chief), Jack Angel (Flash, Hawkman, Samurai), muchísimos actores que interpretaban a los villanos y dos nuevos narradores: William Woodson y Bob Lloyd.
La última etapa incorporó a Larry Latham como productor, Ray Patterson, Oscar Dufau, Bill Huton y Tony Love como directores, Alan Burnett como jefe de guionistas y Jeoff Barrow como diseñador. El elenco vocal sumó a Ernie Hudson (Cyborg), Mark Taylor (Firestorm), Wally Burr (Atom) y Fernando Escandón (Faraón Dorado). B.J.Ward se convirtió en la nueva voz de Wonder Woman y, cuando Olan Soule empezó a interpretar al Profesor Stein (uno de los alter-egos de Firestorm), la voz de Batman pasó a manos del mismísimo Adam West. Santos Bati-curros!





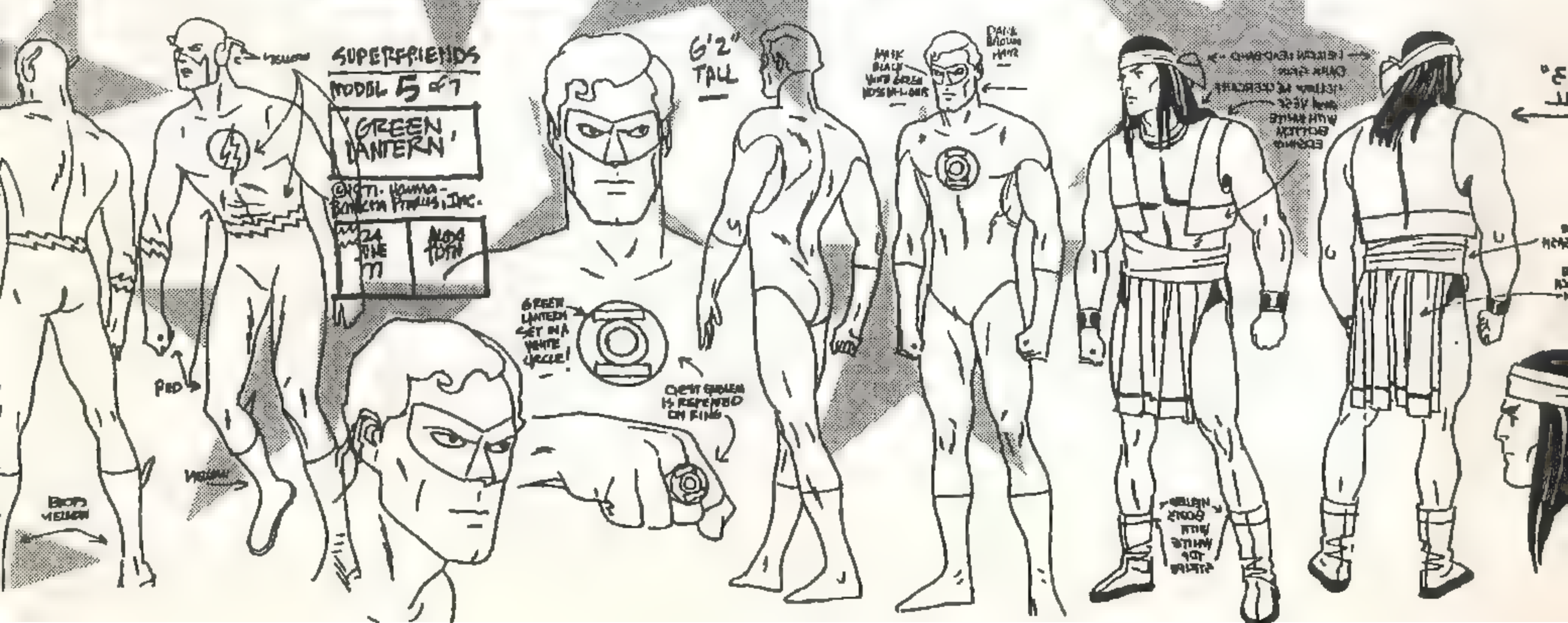
serie. Los villanos principales eran Luthor, Brainiac (siguiendo el diseño de Gil Kane), Mr.Mxyzptlk, Joker y Penguin, pero el que los manipulaba a todos desde las sombras no era otro que el temible Darkseid, cuyos esbirros (Desaad, Kalibak, los Parademonios) también cumplían un rol importante. Con este nuevo planteo y un nuevo título (Super Friends: The Legendary Super Powers Show) se emitieron a partir de Septiembre de 1984 ocho nuevos shows, cada uno con dos historias de 12 minutos, excepto un par de 24 minutos presentadas en dos capítulos ("The Bride of Darkseid" y "Darkseid's Golden Trap"). La participación de los villanos de Apokolips le dio a la serie una onda más cósmica y los dos nuevos héroes adolescentes (Cyborg y Firestorm) causaron sensación entre los jóvenes espectadores. Una segunda temporada estaba garantizada.

La última temporada de los Super Amigos se lanzó en Septiembre de 1985 con el nombre Super Powers Team: Galactic Guardians, acentuando desde el vamos la tendencia a las sagas especiales. Esta vez se estrenaron ocho episodios de 20 minutos y dos de 10 minutos, combinados en un mismo programa. El elenco ficticio de la serie no sufrió modificaciones, pero aparecieron varios villanos no utilizados en la temporada anterior, como Scarecrow, Felix Faust, la Royal Flush Gang, Bizarro y los demonios Abnegazar, Rath y Ghast. Los picos de esta temporada son el episodio titulado "The Fear" (en el que Scarecrow fuerza a Batman a revivir la trágica muerte de sus padres en el sombrío Callejón Crimen) y "The Death of Superman", que se inicia con una secuencia muy similar a la que vimos años más tarde en la saga Funeral for a Friend.



CUANDO UN SUPERAMIGO SE VA

Sin embargo, la tele volvía a favorecer a productos del estilo Pitufos-Ositos Cariñosos-Frutillitas y la cadena ABC dijo basta. Trece años después de su debut, los Super Amigos se decían adios para siempre. Superman volvió un par de años después con una interesante pero efímera serie producida por el estudio Ruby-Spears para la CBS, Batman revolucionó el mundo del dibujo animado con su Animated Series de 1992 y el proyecto de serie conocido como Wonder Woman and the Star Riders (Warner Bros,1993), nunca pasó de la etapa de planeamiento. A los demás Super Amigos nunca los volvimos a ver. Probablemente estén en sus casas, mirando por la tele, con el ceño fruncido, las andanzas de Spider-Man, Iron Man, los X-Men y los Fantastic Four. Tal vez ya no se acuerden de mí, pero yo siempre me acuerdo de ellos mientras tomo mi Nesquik con Chocolinas, solo como un hongo, en el Salón de la Justicia...



...ELLOS NO LO SABÍAN, PERO ESTABAN... EN EL UMBRAL DEL PARNASO! (PIZZERÍA EL PARNASO)

TODAVÍA NO LLEGÓ EL GORDO?

...ANDARÁ DE LEVANTE EN EL BAÑO DE LA ESTACIÓN!

...SIEMPRE HAY QUE ESPERARLO DOS HORAS...

VAMOS PIDIENDO? UNA MUZZA Y DOS PORRONES ESTÁ BIEN?

POR FIN APORTÁS, LECHÓN!

¡VAYANSE A RECAGAR!

LARGÁ LA MANUELA GORDO, QUE SE TE HACE VICIO Y TE VOLVÉS, PUTO!

CHE, Y POR QUE CARAJO NOS SENTAMOS TODOS DEL MISMO LADO?

MOZO!

ES LA ÚLTIMA SUPERSEX? AGUANTÁ-MELA!

JA! VES! NADIE SE LA COMPRA PERO DESPUÉS TODOS SE LA QUIEREN LLEVAR AL ÑOBA!

SUPERSEX

...NOS SENTAMOS ASÍ PARA MIRAR MINITAS POR LA VENTANA!

¿DE QUE MINITAS ME ESTÁS HABLANDO, MONGO, SI ESTAMOS EN CHACARITA! A LAS CAMUCAS QUERES VER?

NI BOLA EL MOSAI-CO...

...ENTONCES PORQUE NOS REUNIMOS ACÁ?

...PORQUE NOS QUEDABA A TODOS IGUAL DE INCÓMODO!

...NO TE PONGAS MAL, SI YA SABEMOS QUE A VOS TE GUSTAN LOS TIPOS...

...PREGUNTALE A TU HERMANA LO QUE ME GUSTA A MI...

HOLA... TRAIGANOS UNA MUZZARELA GRANDE Y DOS PORRONES...

SUPERSEX

MH...

NO ES MÉRITO! LA HERMANA DE ÉSTE ES TAN PUTA QUE ES CAPAZ HASTA DE COGERSE UN BOLUDO COMO VOS!

...A MI PEDIME UNA COCA...

¡HACETE HOMBRE Y TOMÁ CERVEZA GORDO INFAME!

CHE! VAMOS A HABLAR DE LA REVISTA O A QUE MIERDA VINIMOS?

ESO!

El Albañal del Parnaso ⊔ El Niño Rodriguez

...ESTE MES YA TERMINAMOS DE JUNTAR LA GUITA...

YO ARREGLÉ CON EL IMPRENTERO Y CON EL DISTRIBUIDOR...

YO REGISTRÉ EL NOMBRE: "COMIC CRITICS"

YO CONSEGUÍ UNA COMPU PARA ARMARLA EN CASA...

...Y SOBRE QUIEN HACEMOS EL PRIMER DOSSIER?

BISLEY!

MANARA!

OESTERHELD!

OTOMO!

HERGÉ!

OTRA VEZ SOPA? SI NO LO HUBIERAN CHUPADO HOY ESTARÍA EN LA INTERVALO!

CALLATE, FACHO, CON RAZÓN TE GUSTA TODA ESA MIERDA YANQUI REACCIONARIA!

HACE DIEZ AÑOS QUE PALMÓ LA LÍNEA CLARA! DEJEMONOS DE PAVADAS!

VOS, GORDO PAJERO, CORTALA UN POCO CON EL CÓMIC PORNO!

ODIO LOS MANGA LOS DETESTO LOS... GRR!

YO ME CORTO! DEVUELVANME MI GUITA!

LAS BOLAS! VAS A TENER QUE ESPERAR A QUE HAYA GANANCIAS! ALPISTE!

¡ESTE DOMINGO AL PARQUE VA MONTOTO, YO ME QUEDO DURMIENDO!

ME CAGO EN DIEZ, SIEMPRE LO MISMO...

MOZO! LA CUENTA!

UH, LAS NUEVE! YO TENGO UN FÚTBOL CINCO!

...Y CUANDO NOS JUNTAMOS DE NUEVO? YO ESTA SEMANA QUE VIENE NO PUEDO!

CHE, FALTAN CINCO PESOS, NO SE HAGAN LOS PIJAS!

UH, HOY DABAN "X FILES!"

COMO SIETE CINCUENTA, NO VALE SEIS LA MUZZA?

NO, SEIS VALE PARA LLEVAR...

FIN

EL NIÑO RODRÍGUEZ 1995

FUERA DE JODA EXTRA

JUICIO AL MANGA

Tal vez "juicio" no sea la palabra más adecuada para definir lo que ustedes están por leer. Más allá del título ganchero, este Fuera de Joda Extra está dedicado a abrir un debate que está establecido hace un tiempo entre las huestes comiqueras. Siete columnistas presentan a continuación sus opiniones acerca del fenómeno que más impacto causó en la industria del comic en los últimos años: el Manga. A favor, en contra, ni a favor ni en contra, en contra de la propia idea de "enjuiciar" al manga, siete voces reflexionan en voz alta en torno al polémico tema del comic japonés. Siete voces entre las que se cuentan, además de cinco de nuestros habituales escribas, el célebre dibujante Carlos Meglia y Marco Romero, uno de los artífices de Ran, el fanzine argentino especializado en manga y animé. Y, por supuesto, esto es sólo el principio. Como las propias historietas, el debate continuará.

NI MEJOR NI PEOR: DIFERENTE

por Hernán Botticelli

Hoy escribo porque tengo bronca. Estamos todos locos! ¿Acabamos de hacer un Fuera de Joda contra las posiciones fanáticas y extremas al pedo y ahora estamos enjuiciando un estilo de hacer historietas?!?. No me cabe, no entiendo esto de juzgar a una forma de contar historietas, a priori y metiendo en la misma bolsa a todos los manga, sea a favor o en contra.

A mi entender, todo el mundo es libre de hacer historietas como corno se les cante y los lectores son absolutamente libres de opinar y elegir lo que deseen; con eso no me meto. ¿Pero prejuzgar a todo un estilo?. No, viejo, no me cabe. En general, hay manga y animé japonés que me gusta y otro que no, pero no por eso voy a defenestrar o a glorificar a todo el manga.

A mi manera de ver, el manga en general ha aportado a la historieta elementos nuevos y originales, sobre todo en lo que a gráfica se refiere. Para hablar de los tiempos de sus historias, tendríamos que adentrarnos en el análisis de la estructura narrativa oriental, sus raíces y ramificaciones sociales, histórico-políticas, humanas y hasta biológicas. Sintéticamente, se puede decir que su percepción y expresión de los tiempos de una historia es diferente al nuestro. Ni mejor ni peor, diferente.

Resumiendo, dejémonos de joder con las divisiones ridículas como DC vs. Marvel, comic adulto vs. superheroes, comic underground vs. comic comercial, historieta culta vs. historieta de aventuras, etc. Utilicemos esa energía para crear y generar cosas pulenta aprovechando nuestras coincidencias y respetando las diferencias. En el fondo, somos todos comiqueros y hay mucho por hacer. A ver si dejamos de lado la masturbación intelectual y nos ponemos a laburar pelando lucidez y unidad contra aquellos que nos ofrecen absurdas y desgastantes divisiones.

Todas las ilustraciones son © Masaomi Kauzaki

MINGA AL MANGA!

por Diego Grillo Trubba

Como primer paso, admitamos que uno está autorizado a hablar desde la soberbia, si logra justificarlo. De eso se trata este espacio, de exponer las razones que encuentro para detestar al manga.

Razon A. Estética: Uno es libre de decidir si una escuela o movimiento artístico lo satisface o no. Por ejemplo, la escuela pop -con Andy Warhol a la cabeza- me resulta excecrable. Con ello no estoy diciendo que el manga sea algo artístico, sino que es una escuela y, como tal, es estéticamente patética, de bajo vuelo.

Razon B. Cultural: Cada escuela o movimiento como tal, representa una cultura determinada. Nos guste o no, pertenecemos a la cultura occidental. Lo que trato de decir con esto es que el comic es un fenómeno occidental y yo me considero un lector de comics. Desde este punto de vista, el manga no es comic, sino manga. Está destinado a otro paladar y, por lo tanto, me resulta ajeno.

Razon C. Práctica: Los mangas son, en su mayoría, voluminosos. Seguir una colección significa comprar decenas de ejemplares para ver algo que en cualquier otro lado se desarrolla en tres episodios (ver, por ejemplo, Dragon Ball o Akira). En ese sentido, el manga no sólo es costoso (razón por la que le gusta a los libreros) sino hasta incómodo.

Razon D. Ideológica: Sí, ideología en estos tiempos. El manga representa lo peor del capitalismo: la producción en masa descontrolada, la desperso-nalización sobre la obra (donde ya no importa la firma, sino hacer rayitas a los costados); en otras palabras, el manga es, en su práctica, facho.

Creo que son más las razones que se podrían exponer (o incluso ahondar en las expuestas) en caso de contar con más espacio. Pero no contamos con el mismo (y no sé si vale la pena hacerlo). En pocas palabras, para mi el manga es: patético, ajeno, costoso, incómodo y facho. El manga, señores, es una cagada.

EL MANGA LLEGO PARA QUEDARSE

por Juan Manuel García Carral

Debo empezar admitiendo que el tono de este comentario será más defensivo que "juzgativo". Primero, no estoy de acuerdo con el enunciado titulado "Juicio al Manga", pues a mi entender para que algo o alguien sea juzgado es porque cometió algo indebido o una falta. Y segundo, como fanático y admirador del manga sé que es imposible que pueda dar un testimonio objetivo, pero lo que me motiva es el hecho de tener que defenderlo de aquellos que buscan rebajarlo.

Es común escuchar que el manga es una porquería, que es sencillo de hacer o que es una degradación del comic, pero generalmente estas expresiones vienen de aquellas personas que, o no han leído jamás un manga, o si lo hicieron no pusieron ninguna voluntad en comprender su significado. Debo confesar que yo empecé leyendo comics norteamericanos y que hubo un momento de mi vida en que esos dibujos en blanco y negro que parecían todos iguales no me llamaban en lo más mínimo la atención. Pero a través de la influencia de amigos di una oportunidad a "aquellos dibujos baratos" y me di cuenta de que el mundo que abrían dentro del comic era más vasto del que yo me había podido jamás imaginar.

Dentro de esta amplia gama temática podemos encontrar romance (Maison Ikkoku), comedia (Lum), batallas de mechas (Macross), temática cyberpunk (Alita, AD Police), artes marciales (DragonBall-Z), etc., y principalmente, en todos estos entornos podemos encontrar personajes altamente desarrollados y de personalidades bien diferenciadas y enriquecidas. Esto no pasa en general con los comics norteamericanos, en los cuales los estereotipos son evidentes.

Es de destacar que los protagonistas de los manga suelen ser antihéroes, personas con inseguridades y sobre todo con defectos; muchos de estos personajes, especialmente en los mangas de comedias adolescentes, suelen vivir situaciones que nos tocan vivir a muchos en nuestra vida (por supuesto en el manga casi siempre hay alguna intervención de la ciencia ficción, pero la base es la misma). Todo esto, por lo menos en mi caso, ayuda a que el lector pueda identificarse con el personaje.

Otro punto para resaltar acerca del manga es su influencia sobre el comic yanki, una influencia no recíproca, por cierto. Es bien común la aparición en el mercado del amerimanga (material creado en los USA por yankis, pero "tratando" de imitar el estilo japonés) que francamente es desastroso. Este hecho me lleva a preguntarme: Si los yankis hacen tan buen material, ¿qué necesidad tienen de copiar al Japón, que según algunos sólo produce mierda? Además, si es tan patético, ¿por qué se han incrementado tanto las ediciones yankis de mangas?. La respuesta es sencilla: Les gusta, porque tienen la mentalidad lo suficientemente abierta como para aceptar algo fuera de lo habitual.

No debemos olvidar que el manga tiene su buena repercusión el mundo de la animación a tal punto, que casi por cada comic japonés existe un animé. Esto de ver al personaje o la historia que nos gusta animados, es un lujo que solamente se lo pueden dar aquellos que leen mangas y que pueden disfrutar de películas de animación como Akira, Macross, Gundam, o Ranma 1/2.

Pero, para terminar, les puedo asegurar que el manga (que al fin y al cabo es un comic más, pero con nombre distinto) tiene tanto sus obras buenas como sus obras malas, y que por haber leído uno o dos que no nos hayan gustado, no tiene por qué disgustarnos todo el conjunto. En resumen, esto no es una moda que vaya a pasar sino que es un fenómeno que llegó para quedarse. El manga está aquí, larga vida al manga.

NOVEDAD, RAREZA Y CONFUSION

por Carlos Meglia

Hace aproximadamente 5 años se presenta a Akira en Europa. Inmediatamente se produjo un revuelo porque era algo distinto a lo que estábamos acostumbrados a ver. Eran historias largas, muy largas, casi 2000 hojas. Eso seducia a los editores europeos, tener en sus manos un material inédito y que ya había sido probado en Japón con éxito y encima apoyado con una película. El éxito estaba asegurado, por su continuidad y repetición.

Akira es un producto digno, con mucha influencia americana y europea, mezclando su narrativa con el story board de los dibujos animados.

Esta fué la punta de lanza parta abrir un mercado, después llegó la basura. En una etapa de confusión como la que vive el comic hoy (no sólo los autores están confundidos, los lectores también) esto es tierra de nadie y los valores están tan mezclados que nadie puede decir con certeza que es bueno y que es malo. Las pocas cosas rescatables que hay tienen olor a añejo, nos recuerdan cosas ya vistas , un poco remodeladas.

El mundo occidental tiene muchas creencias, una de ellas es que todo lo que viene de Japón es bueno. Ese mito ha ido perdiendo fuerza en los últimos 15 años. Hoy en dia no se puede confiar ni en los equipos de audio que ellos nos importan. Ellos nos han vendido durante años que vienen de una cultura milenaria, acumulando experiencia generación tras generación; por lo tanto consideran que el manga es el resultado final de un proceso de evolución desde okusai hasta nuestros dias. Y no es así.

Lo de ellos es el resultado de la desesperación, mandándonos miles de páginas cargadas con sus miedos y sus fantasias más crueles tratando de esparcir y de imponer una ideología, para mi gusto, desagradable. Las tramas de sus historias están basadas en la deshumanización del ser humano. Violencia, abuso de menores, miedo a la destrucción final. Todo esto no tiene nada de nuevo porque es el mundo en el que vivimos pero ellos lo potencian aún más invadiéndonos con sus mangas.

En sintesis: el manga está mal contado, un guion de 300 paginas se puede reducir a 48 contando exactamente la misma historia, el 90% está mal dibujado, como producto tiene muchas falencias. Lo incomprensible y lo extraño atrae, y cuando uno empieza a comprenderlo y desmenuzarlo inmediatamente lo mete en caja y lo compara con cosas ya conocidas, ahí es realmente donde se valoriza. A mí el manga no me gusta. Lo he comparado y saque como conclusión que el [illegible] mas que, como dijimos, novedad, rareza, confusion.

MANGA RULES

por Marco Romero

Ultimamente, un tema habitual de conflicto de opiniones ha sido si el manga, la historieta de origen japonés, realmente tiene algún valor, o si se trata de una moda pasatista más o si es un fenómeno que se agotará en sí mismo dentro de poco tiempo o si los que producen este tipo de material están sobredimensionados.

Obviamente las comparaciones con las grandes stars del mundo del comic yanki son ineludibles y quizás ahí comiencen los errores. Creo que nadie debería vertir opiniones sobre un género artistico comparándolo con otro. No es posible llegar a una conclusión acerca de si el cubismo es bueno o malo comparándolo, por ejemplo, con la pintura impresionista. Okey, las dos son tendencias pictóricas, pero poseen factores que las ponen a mundos de distancia a una de la otra. Para no ponernos grandilocuentes, pongamos un ejemplo con algo más cotidiano: la música. ¿Qué es mejor, el pop, el rock'n roll, el rap, el hardcore o el grunge?. Si a esto le sumamos que lo que aparece en las bateas argentas no es ni lo mejor ni lo más representativo de la historieta nipona, el resultado es funesto en el mejor de los casos. Otomo y Katsura podrían ser las honrosas excepciones pero inclusive en el caso de Video Girl Ai se están editando los primeros volúmenes, que no son tan buenos como los posteriores, amén de las páginas invertidas y las ampliaciones de viñetas (creo que a esta altura ya es vox populi que en Japón las revistas se abren al revés y son mucho más chicas).

Un lugar aparte se merecen las versiones (o más bien, perversiones) que pseudo-dibujantes americanos realizan de las series éxito del animé. Cosas como Bubblegum Crisis o la terrorífica chorrera de revistas basadas en la ya hipersobrevalorada Robotech no hacen más que confundir al que se acerca a conocer de qué se tratan los cuadritos made in Japan. Los que se empeñan en descalificar en base a los comic-books hechos en América deberían tener cuenta que muchos de los artistas top casi indiscutidos tienen notorias influencias de dibujantes nipones. Marc Silvestri es un fan declarado de Masamune Shirow, Jim Lee deja entrever que mira bastantes dibujos animados, otro tanto hace Whilce Portacio y así podríamos seguir hasta hacer una lista respetable.

Para los japoneses, en cambio, los comics occidentales son demasiado detallistas y con una tendencia a cegar a los lectores con la cantidad de colores que usan en cada página, mientras que los guiones no representan más que la revampirización del ya gastado tema de los superhéroes. Es el mismo prejuicio que esgrimen los que odian a este género, seguros de que todo lo que viene del extremo oriente no se trata más que de robots imbéciles que se la pasan peleando entre sí.

Existe todo un universo de excelentes guiones, tramas sorprendentes, situaciones originales y, como no podia ser de otra manera, hasta de poesia en los manga y los animé. Tratarlos peyorativamente solo porque es un medio diferente, con sus propias reglas, es cometer el mismo error de mal gusto en el que caen todos aquellos que tachán de inmaduros a los fans del comic, sin tomarse el trabajo de rasgar un poco por debajo de la superficie.

MAS NO ES MEJOR

por Dr. Moro

De entrada, el manga me repugna. Me da la impresión de estar ante algo muy barato y de poca calidad. Una rara sagada. Aparentemente hablando de la calidad de los dibujos son tres escalones por debajo de la mediocridad. Mangas mamados, dibujos de "dama". En materia de colores, el sistema de pintado consiste en un color plano para el fondo, otro para el personaje y otro para las sombras. Todo es así, todos los artistas parecen provenir de la misma escuela y por ende, todos dibujan igual. Para colmo, existen tantos y tan malos, que lo que encuentras a cada gada tras cagada y quieres leer algo bueno, lo hace durar (en el mejor de los casos) 3 páginas, la siguiente obra, hasta que empiezas a bostezar, será una cagada.

Este sistema de producción [illegible] no sólo obliga a la mediocridad sino que es inhumano y atenta contra la salud mental y la inteligencia de los creadores. Mangas se realizan millones por año, y solo un ínfimo porcentaje nos llega a los occidentales. Si lo que nos muestran es lo mejor de Japón, prefiero no quiero imaginar las bóñigas que se tragan ellos a diario los pobres nipones.

El manga, de acuerdo a una política de expansión a nivel económico-mundial de Japón, nos invade, quitándole lugar a los artistas locales, derrochando mediocridad repetitiva, violencia gratuita y hasta perpetrando un engendro conocido como el arteri-manga o peor aún, el iberi-manga, en donde artistas locales chorean ese predecible y simple estilo japonés para realizar historias mas mediocres y mas violentas aun. La invasion del manga en Europa es terrible y solo habla mal de los europeos la determinación de la mediocridad de los que mas producen cine en el mundo. Mas no es mejor.

Ah! Siempre que veo un manga tio mismo me pasa con el animé me pregunto ¿los japoneses no se dan cuenta de que tienen los ojos rasgados o son unos boludos? ¿Por que todos los personajes de los mangas son altos, de ojos redondos (generalmente desproporcionadamente grandes), narices respingadas, pomulos rosados, y con diosas rubias de ojos verdes? ¿No conocen los espejos en Japon? ¿Por que las historias pasan siempre en Tokio pero sus habitantes parecen de Paris o Los Angeles? ¿Se estaran auto-engañando? ¿Nos querran engañar a nosotros? ¿A qué juegan? A veces aparecen con onda funny, algun personajito comico, gordito y bocón que si tiene los ojos rasgados. Entonces... o son muy boludos o nos están cargando. Pero atenti, porque supuestamente el manga se hace para consumo interno de los orientales. ¿Será por eso que tiene éxito alla el manga? ¿Porque les presenta a su publico la posibilidad de ser altos de ojos redondos y narices perfectas por un rato? Y si es asi ¿por qué mierda gusta tanto entre la gilada occidental?

UN PASO ADELANTE DE DRAGON BALL

por Fernando Emilio

[illegible] ones para los moder[illegible]

[illegible] le ordena de guerra de que esta especialidad [illegible] salvaje que domina a [illegible] la creyó beneficiadora capacidad [illegible] se, tienen las industrias y el dinero [illegible] hacer negocios en la aldea global de la que habla el cubano. Y lo están haciendo.

Miremos el bosque y no el árbol. El manga es uno de los medios masivos de [illegible] ter de Japón y, al mismo tiempo, [illegible] faraónica industria cultural del entretenimiento, que mueve miles de millones de dólares en concepto de licencias para cine, TV, videojuegos, muñequitos, figuritas, calzoncillos y todo otro objeto pensable e impensable de ser [illegible] son adquiridos [illegible] por los japoneses y, gracias a la enfermiza multimediatización internacional, por los norteamericanos, los europeos y en menor medida, los argentinos.

Sin lugar a dudas, los japoneses son quienes mejor manejan el marketing entre el arte popular y el negocio, barriendo estrepitosamente las ofertas occidentales por su reconocida calidad y el conocimiento previo de sus públicos y creando éxitos de ámbito planetario con una velocidad digna de las naves espaciales de Akira. Entre ellos amplios puentes es fácil encontrar obras con distintos valores, dirigidas a diferentes franjas de público consumidor, cada cual con sus propias expectativas.

Alejandonos del negocio, lo más interesante del manga somos en la historieta de cualquier país son las obras y los autores que trabajan y dan de nuevo, dejando atrás todo lo conocido y explotado. Hay que reconocer y valorar que el manga le entrega al [illegible] internacional nuevos enfoques, nuevos géneros, nuevas maneras de narrar, distintos tratamientos gráficos e intelectuales a temas ampliamente transitados por el Noveno Arte. Gente como Osamu Tezuka, Katsuhiro Otomo, Go Nagai, Kazuo Koike, Goseki Kojima, Ryoichi Ikegami (por nombrar algunos) y varios más que nosotros ni conocemos, estudiaron, están y estarán, por capacidad creativa, siempre un paso adelante de Dragon Ball y su cohorte netamente mercantilista.

Ni arte de fin del milenio, ni basura industrializada, ni multimillonario negocio, un poco de los tres

INCREIBLE!!!

podés conseguir revistas americanas a precio de tapa!!

en

entelequia

SABADO 3/6 Juramento 2584
de 10 a 20 hs.
SABADO 10/6 Talcahuano 470
de 10 a 14 hs.

UNICOS DIAS !!

Y EN OTRA DIMENSION..

PERO. ¿DONDE CAIMOS?

¿QUE CARAJO PASÓ?

¡SHH CALLENSE, ESTO ES LA DI-MENSIÓN DE LA CREACIÓN!

Y ESTAMOS TRATANDO DE MEJORAR UNA DE LAS TANTAS BOLUDECES QUE CREAMOS

¿Y ESO QUE ES?

D&D S.A. CREACIONES EXCLUSIVAS

UN GRUPO DE PENDEJOS ECONOMICOS EN SU HABITAT NATURAL

¿PENDEJOS ECONOMICOS? ¿POR QUE ECONO-MICOS?

PORQUE CADA VEZ UTILIZAN MENOS VOCABULARIO, ESTOS HABLAN CON UNA SOLA PALA-BRA..

¡MAZA!

FIJENSE... LES MUESTRO UN EJEMPLAR DE X-MEN...

AHORA UN COMPACT DE LOS ROLLING STONES...

¡MAZA!

¿Y QUE ES LO QUE QUIEREN MEJORAR?

BUENO... ASI EN GRUPO SON BIEN CUADRADOS Y PARECEN DAR IDEA DE SOLI-DEZ, PERO, FIJENSE...

¡UFF..! TRATO DE ARRANCAR UNO DEL CUBO UFFF!

¡LARGÁ CAGÓN!

¡PUF... PUF...! YA ESTÁ, AHORA LE MUESTRO UNA REMERA DE "WILDCATS"

¿MAZA?

¿VEN?... FUERA DEL CU-BO SON UNOS INSE-GUROS DE MIERDA

¡MIRÁ UNA PUERTA DIMENSIONAL PARA VOLVER!

¡RAJEMOS URGENTE, ESTOS ESTAN AVERIADOS, A VER SI NOS QUIEREN MEJORAR A NOSOTROS!

A. SAICHANN/95

EBAMIENTOINFINITO

JUEGOS DE ROL

Por Mister Master

Hola. Retomo esta sección que ya empezó a mostrar uno a uno los Juegos de Rol y ahora tengo el agrado de presentarles uno de héroes: el Marvel Superheroes. Editado por la gran pionera TSR (la de AD&D) este juego desglosa a los personajes en cifras de acuerdo a los siguientes aspectos: F-ightning (habilidad para pelear), A-gility, S-trenght (fuerza, o sea, capacidad de daño a los otros) y E-ndurance (la resistencia al daño y capacidad de movimiento) para la parte Física y R-eason (la inteligencia), I-ntuition (para descubrir cosas) y P-sique (para ataques y resistencias mentales) en la parte psíquica. A estas cualidaes F-A-S-E-R-I-P- les corresponden números, en donde un ser humano normal tiene todo 6. En este juego, a cada segmento numérico le corresponde un adjetivo; del 2 al 6: Poor, del 6 al 10: Typical, luego Good, Excelent, Remarkable, Incredible, Amazing, Monstrous y Unearthly. Pero hay clases superiores (X,Y,Z, 1000, 3000, 5000) y para rematar, la clase Beyond, que ya es inconmensurable e imbatible. Además, los personajes tienen Karma, que es la suma del R-I-P-; se avisa cuándo se va a utilizar y de ahí se sacan todos los puntos que uno quiera sumar para alcanzar el resultado que uno necesita (subir de clase, más efecto). La Health (Salud) indica los puntos de vida y son la suma del F-A-S-E-.

El sistema de combate es simple y rápido: todas las tiradas de dados (2 de 10, uno de decena y uno de unidad) están contempladas en un gráfico, que cruza con las categorías que nombré antes, determinando un color: blanco (no pasa nada), verde (éxito hasta ahí), amarillo (con mayor efecto) y rojo (agarrate chocolate), por lo que la muerte está muy cerca en esta especie de Dungeons & Dragons superheroico simplificado.

Los turnos son fases de 6 segundos, con una tirada de iniciativa que determina el orden de jugada y el movimiento queda determinado por áreas. Todos los personajes poseen Puntos de Popularidad que sirven para interactuar con los PNJ y las victorias o derrotas los modifican. Los villanos tienen popularidad negativa y los mutantes una cercana a cero.

Cosas en contra: no está bien usado la interacción de personajes, poca bola a lo místico y fundamentalmente, los poderes no son universales, sino que cada personaje tiene su propia explicación para el funcionamiento de los superpoderes (que casi nunca es la misma). Los poderes no existen fuera de los personajes. Cosas a favor: muy completa lista de armas y vehículos; posibilidad de armar tu propio personaje por método o al azar; muy buenos Handbooks con fichas de los personajes (que no son los Marvel Universe); muchos módulos editados; la caja con el juego trae aparte de los Manuales, el mapa de una ciudad, cartas de los Personajes y unas fichitas-muñequitos para usar en los mapas. Importante: es fácil de aprender a jugar y muy bueno para que empiecen a rolear los más chicos, ya que la mínima expresión del juego es A DAR MASA!

MUÑECOS

por Dr.Sax

Francamente, la cantidad de info que hay este mes es fenomenal.

.Por lo pronto, Image se largó a avechuchear el formato marveliano de los muñecos 10 pulgadas y lo hace con las estrellas de HBO: los WildCATS Zealot, Spar-

EBAMIENTOINFINITO

tan, Grifter, Maul y Warblade.

.Star Wars Deluxe Collector Set: Just Toys presenta la colección completa de los Bendem de Star Wars (de los mejores bendables que vi), unos 20 personajes que se pueden guardar y cargar en una cabeza moldeada de Darth Vader.

.Star Trek Generations Kirk/Picard Resin Figure: Los dos capitanes en una escena de la última película (los dos a caballo, con paisaje). Ademas salieron dos Enterprises, una de TNG y otra de Generations.

.Nuevos 10 pulgadas de Marvel: Space Armor Wolverine, Space Armor Iron Man, Spider-Man Spider Armor, Mysterio, The Thing y para goce de los fans de las X-Pechochas, Rogue!.

.Marvel Die Cast: ¿Se acuerdan de los Steel Mutants? Bueno, hay siete nuevas parejitas: Silver Surfer vs. Terrax, Beast vs. Evil Morph, Longshot vs. Mojo, Spider-Man vs. Kingpin, Spidey vs. Vulture, Human Torch vs. Dragon Man y War Machine vs. Modok.

.Vehículos: El Sky y Shuttle de Mr.Fantastic está okey, pero las estrellas son el Sky Cycle de la Cosa (igual al de las viejas revistas) y el espectaculaaaaar del mes: el Fantasticar! Guau! Todos lo queremos!. Otros vehículos (more X-Money) son el mini-Blackbird Jet y el jeep de Wolverine (se viene la silla de Xavier transformer-jurassic-trek-wars).

.Judge Dredd Movie Action Figures: se vienen Dredd #1 y #2, Judge Death, Judge Psi Anderson y una bocha más.

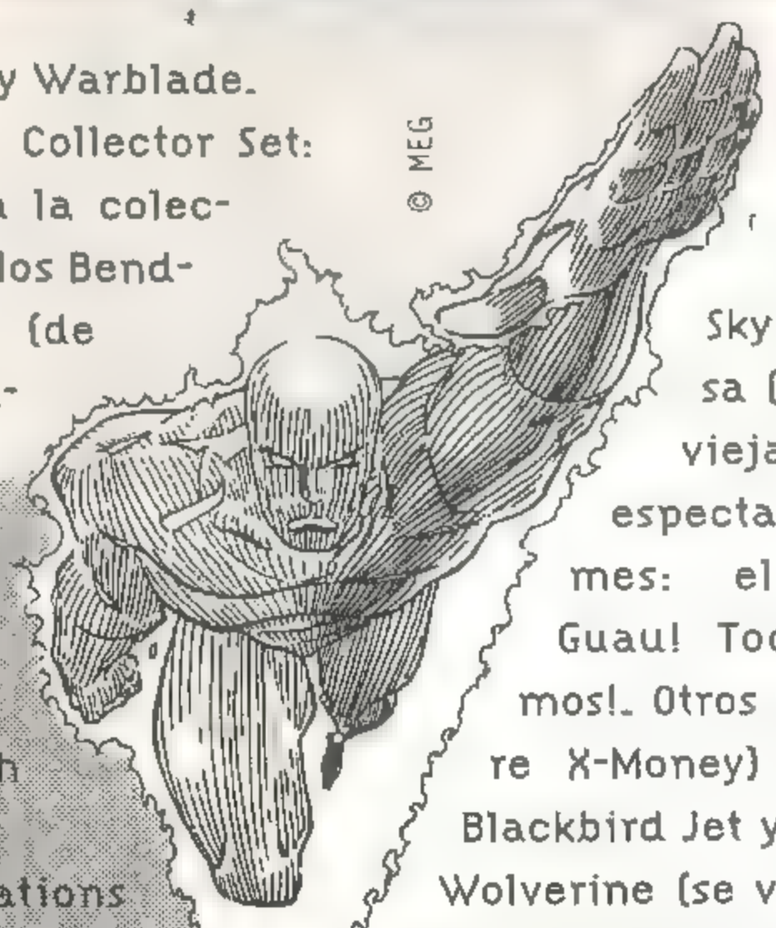
.Una delicada estatua de Wonder Woman esculpida por Joe de Vito se podrá pedir recién el mes que viene.

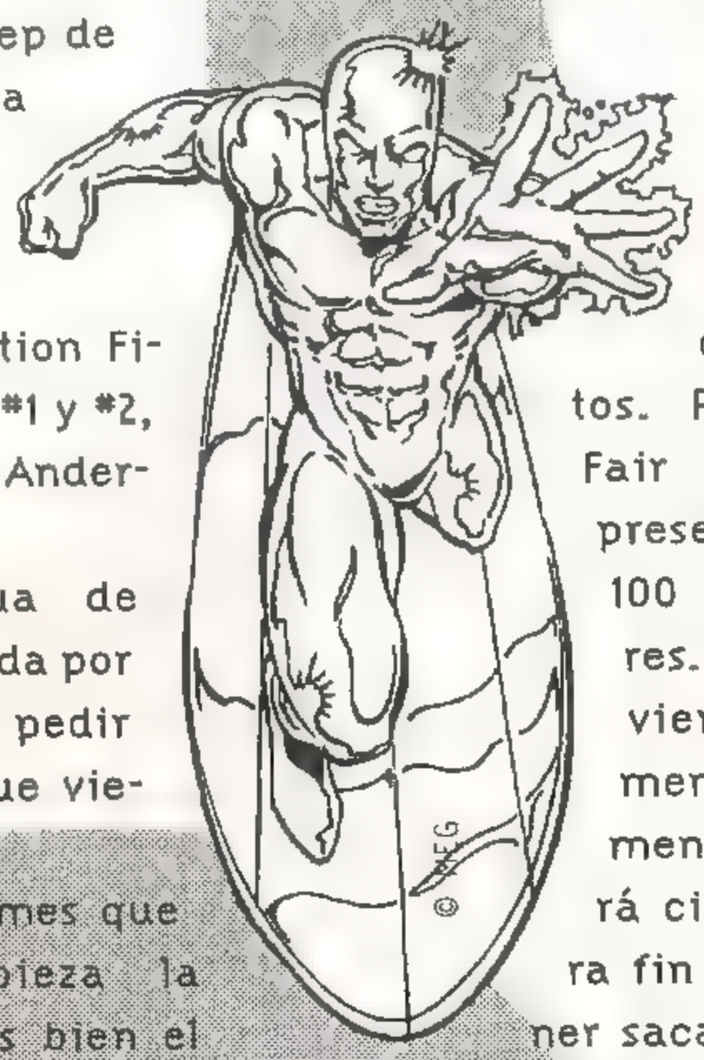
.También el mes que viene empieza la ola, o más bien el maremoto, del merchandising de Batman Forever (la tercera película, bla, bla, ya saben). En PVC aparecen 6 figuras que podés pedir juntas o separadas: Dos Bats, dos Robin, un Riddler y un Two-Face, jarritos de cerámica, pins, llaveros, imanes, jarros con logos que desaparecen...Daaajjj! A avechuchear por la justicia!.

.Párrafo aparte para Kenner y sus Batman Forever Action Figures, que incluyen el B.A.T. (Body Adaptative Technosuit), del jurassic-trek-wars-X-mule-factor que dije antes. Las vamos a comentar cuando les pongamos los bati-garfios encima.

.Dos cositas más de Batman: Dioramas de resina (Robin vs. Two-Face, Riddler vs. Bats y Batman & Robin) y cold-cast resin (el mismo proceso que se usa para la porcelana) para el Batman Limited Edition de la peli. Muy grosso.

.Para terminar, un anticipo y dos chimentos. Para la Toy Fair `95, Toy Biz presentó más de 100 action figures. El mes que viene las comentamos. Chimento Uno: ¿Será cierto que para fin de año Kenner saca la línea de Superman con Superboy, Steel, Doomsday y familia? ¿Quién lo sabe?. Segundo Chimento: Este sí que no- Mirá que te lo dijo el que te dije- Si, pero no puede ser- Pero mirá que es de posta- Si, pero yo mando esto y después se viene un Cavallazo y no pasa nada- Pero es un dato pulenta! - Ma'si, yo lo digo, pero vas a ver que después arrugan y no los sacan un soto- Dale, decilo!- Bueno, en pocos meses, Jocsa saca en la Argentina la línea de Spawn. Me lo contó un pajarito tipo Sauron, pero yo a los jugueteros pre-14 de Mayo les creo tanto como a las promesas electorales. Fuiste, candidato!





LA VERDULERIA

del Dr.Müle y Cia.

FUNNY ANIMALS

Si, acá está mi querido amigo y benefactor Pablito Taranto! Aunque a esta altura, ya no sé si considerarlo un verdulero o un bodeguero, porque sin duda ha empapado su cerebro en hectolitros de vino tinto. Si no, miren esta colección de joyas que mandó en su nota del 26 de Marzo:

> para consejar a la señorita Grace.
> En defensa de la moral y las buenas costumbres -y por expreso pedido del sargento O'Hara-, quien regresa a la pantalla (de video) es aquél, el nunca

> zada contra los villanos que asolan Ciudad Gótica. Ignorado por el cinematógrafo y casi en el ocaso de su carrera, Ricardo Tapia reaparece bajo el antifaz de Robin, el joven Maravilla. Juntos enfrentan, a la

> en buena forma. Robin, en cambio (¡santos rompeportones!), ya no es un pibe. Pero lo importante es que están de vuelta (el fútbol siempre da

> bien ponderado Adam West, listo para cruzar ancianas, aconsejar niños y zurrar malhechores (paff!, pumm!, ka-

> las extravagancias de Jack Nicholson), el Pingüino (de riguroso frac), Gatúbela (la ya veterana Ursula Andress) y el Acertijo (verde pero loro)

Como verán, es al pedo que me ponga a verdugueario moco por moco. Este pibe está completamente perdido y ya lo considero un caso irrecuperable para la sociedad. La revista Noticias sabrá por qué demonios este joven entregado a las garras del vicio ocupa una página todos los domingos. Yo lo pondría a ocupar una celda en Arkham.

BOTTOM TEN

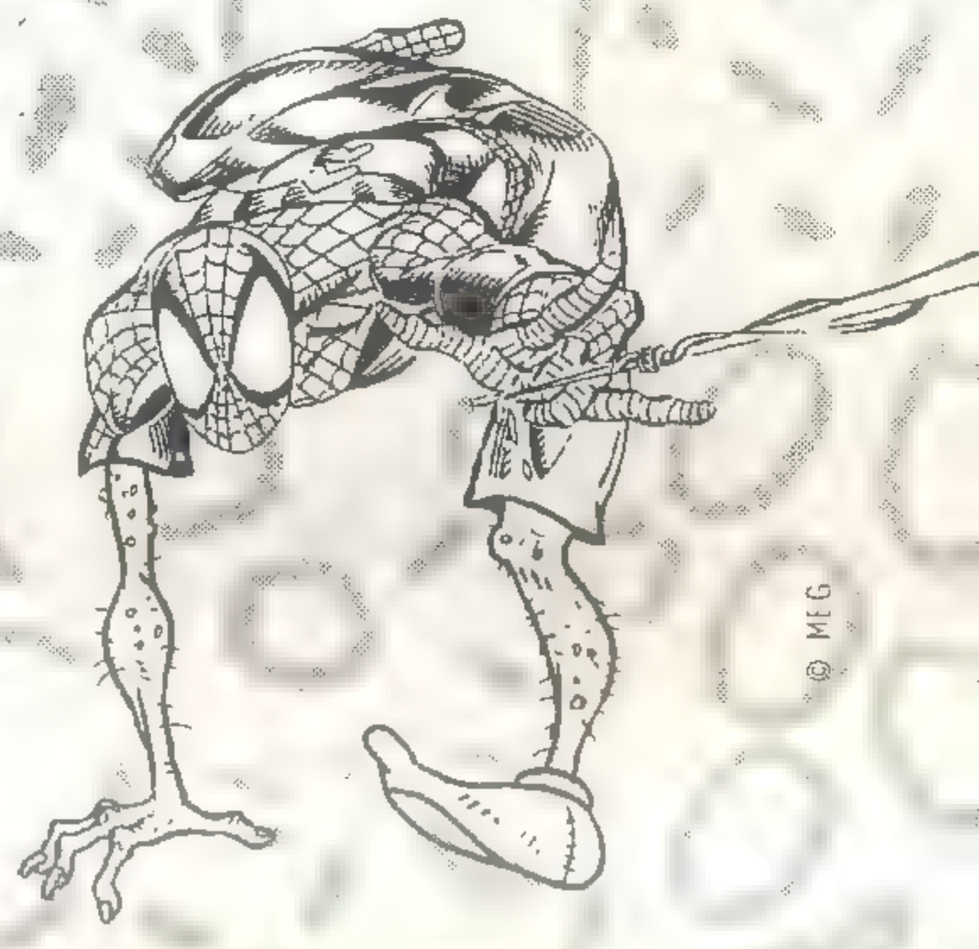
Impresionante! Meteórico ascenso del Hombre de Acero en el ranking de la infamia! ¿Qué es esto? ¿Ahora que entró al Top Ten se avivaron de votarlo para el Bottom? En fin, sigamos escrachando a los personajes que más asco nos dan, mandando votos a este, el más hediondo de los rankings. Estas son las posiciones hasta hoy:

10) Bloodshot
9) Condorito
8) Nightwatch
7) Ghost Rider
6) Scarlet Spider
5) Barbie
4) Shadowhawk
3) Azrael
2) Superman
1) SPIDER-MAN!!

Y además, como es el cumpleaños de Comiqueando y, por ende, del Bottom Ten, voy a festejar escrachando yo mismo a los personajes que me tienen mega-podrido. Este es un Bottom Ten especial, que armé con la ayuda del Dr.Sax. Agárrense fuerte:

10) Pablo Taranto
9) War Machine
8) Bloodshot
7) Ghost Rider
6) Prophet
5) Azrael
4) Shadowhawk
3) Gunfire
2) Scarlet Spider
1) SPIDER-MAN!!

Y hay más, muchos más. Hasta la próxima.



X-MEN

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI

SOLO PARA X-PERTOS

Ni bien regresan a New York, los X-Men se ven teleportados una vez más al mundo de Arkon donde, con la ayuda de los Cuatro Fantásticos y Cyclops, que se reintegra al grupo, logran controlar la amenaza de la Hermandad de Badoon y su monstruo.

Cuando las cosas vuelven a la normalidad, el Profesor X es sacudido por una dura decisión: los padres de Kitty Pryde han dispuesto su alejamiento de la Escuela de Xavier y su inscripción en la Academia Massachussets, dirigida por Emma Frost, la maligna Reina Blanca del Hellfire Club. Mediante un raro artefacto, Frost envía su mente al cuerpo de Storm y viceversa. Ororo despierta encerrada en un calabozo y ocupando el cuerpo de la Reina Blanca. La villana, en el cuerpo de Storm, se reúne con los X-Men y luego los traiciona.

Mientras tanto, la verdadera Ororo logra escapar en un auto junto con Kitty. Seguido de cerca por la Reina Blanca, el auto se estrella y vuela en pedazos, convenciendo a la villana de que Kitty y Storm han muerto. Siempre en el cuerpo de Ororo, regresa a la Mansión, donde los X-Men son prisioneros del Hellfire Club. La verdadera Storm y Kitty llegan a tiempo para rescatar a sus compañeros y, utilizando el aparatito de la Reina Blanca, Ororo logra reunir su mente con su verdadero cuerpo, enviando a la mente de Emma Frost al suyo. Finalmente, Kitty se queda en la Mansión X.

Mientras casi todos los X-Men se preparaban para mudar el cuartel a la isla abandonada por Magneto, Storm y Cyclops se quedan en la Mansión, donde reciben la inesperada visita de Corsair, el jefe de los Starjammers. Más sorprendentes aún resultan sus revelaciones: él es el padre de Cyclops. Pero antes de que Scott salga de su asombro, los tres son atacados por Cazadores Sidrianos, que venian persiguiendo a Corsair desde el espacio Shi'ar. Tras una violenta lucha, Corsair destruye a los Sidrianos y explica el motivo de su visita: la Emperatriz Lilandra ha sido raptada por unos terroristas cuyo rastro conduce a la Tierra. De inmediato se encuentran teleportados a una nave Shi'ar, junto

Todas las ilustraciones [illegible] MEG

al Profesor y los demás X-Men. Una vez decididos a iniciar la búsqueda, el equipo vuelve a New York, dejando a Kitty y Nightcrawler en la nave alienígena. Los X-Men y Corsair se unen a Tigra (miembro de los Vengadores) y pronto son atacados por una guerrera Shi'ar llamada Deathbird y sus aliados, una horrenda raza conocida como Brood. Deathbird huye del combate llevándose prisionero a Xavier y dejando gravemente herido a Colossus. En ese momento entran en escena los demás Starjammers, que teleportan a su líder y a sus aliados a bordo de su nave, donde Colossus recibe atención médica. Mientras tanto, el Profesor se reúne con Lilandra, quien tambien es cautiva de Deathbird, la hermana renegada de la Emperatriz. Pero ambas naves (la de Deathbird y la de los Starjammers) son tomadas por Acanti, la astronave viviente de los Brood. En el medio del desconcierto, los X-Men logran rescatar a Xavier y a Lilandra y se esfuerzan por reparar la nave de Corsair y huir antes de que Deathbird pueda tomar represalias, pero una recaída de Colossus los retrasa. El Profesor cae

inconsciente tratando de contactar por vía telepática a Kitty y Nightcrawler quienes, a bordo de la nave Shi'ar, deben convencer a la Guardia Imperial de que los terrestres no son los autores del secuestro. Sin embargo, la facción de la Guardia controlada por los partidarios de Deathbird lanza un ataque contra la Tierra que es finalmente detenido por los Starjammers. Sobre el final, Lilandra reasume el mando y Colossus se recupera. El Profesor X, sin embargo, continúa en coma.

Mientras Cyclops lleva a Corsair a conocer a Havok, los X-Men se establecen en la isla. Allí tratan infructuosamente de revivir al Profesor, con la ayuda de la exvengadora Carol "Ms.Marvel" Danvers. Pero el Senador Kelly lidera una vez más una campaña anti-mutante desde los medios y los X-Men viajan junto a Carol a Washington, a intentar destruir unos archivos muy comprometedores. Allí se enfrentan a Mystique y a Rogue, la mutante que le robó los poderes

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL-

CAPITULO XII: ABRIENDO HORIZONTES

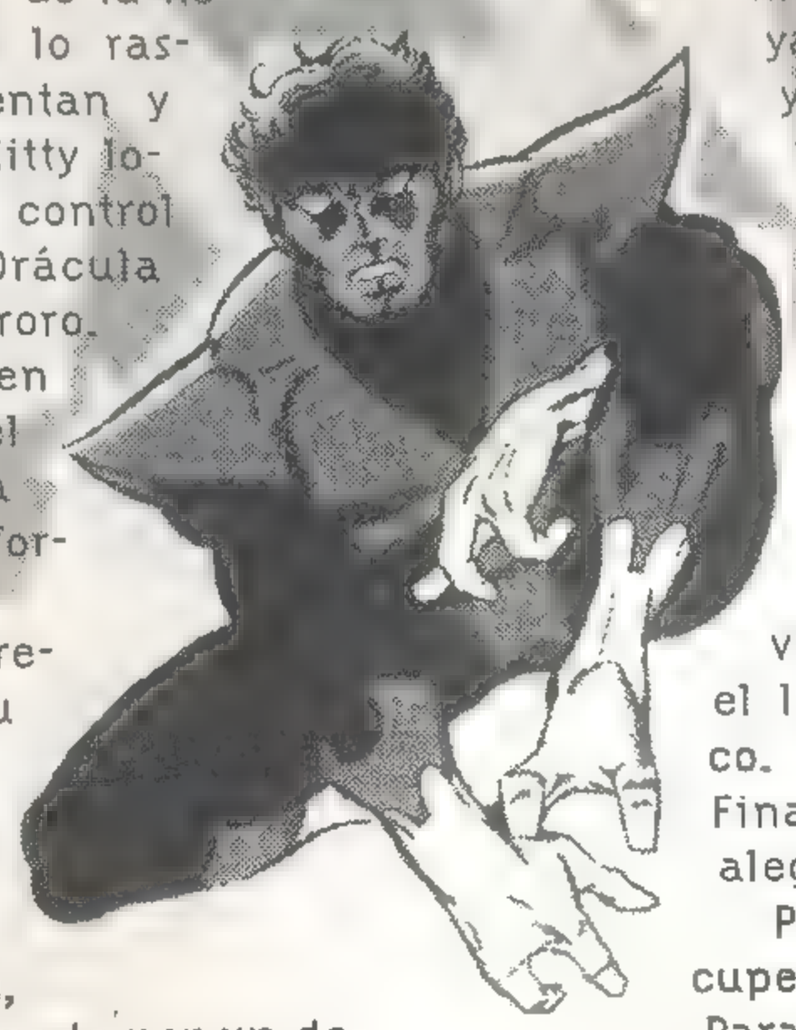
Era el año 1981 y Dave Cockrum se encontraba dibujando una historia de Ka-Zar y los X-Men que vería la luz un año más tarde, en la revista Marvel Fanfare. "Me divertí tanto -recuerda Cockrum- que lo llamé a Chris Claremont y le dije que si John Byrne dejaba la revista, quería que me la dieran de nuevo a mí. Casualmente, el lunes siguiente, Byrne se fue".

La etapa que se inicia en el N.145 (Mayo 1981) no tiene sobresaltos. La revista es un éxito y Claremont, Cockrum y la coordinadora Louise Jones se dan el lujo de trabajar con total libertad, libertad que aprovechan para establecer firmemente el personaje de Kitty Pryde (a pesar de sus cambios de nombre y traje), reforzar el concepto de los Starjammers y el Imperio Shi'ar, re-crear el personaje de Illyana Rasputin y sentar de a poco las bases para la expansión que se venía.

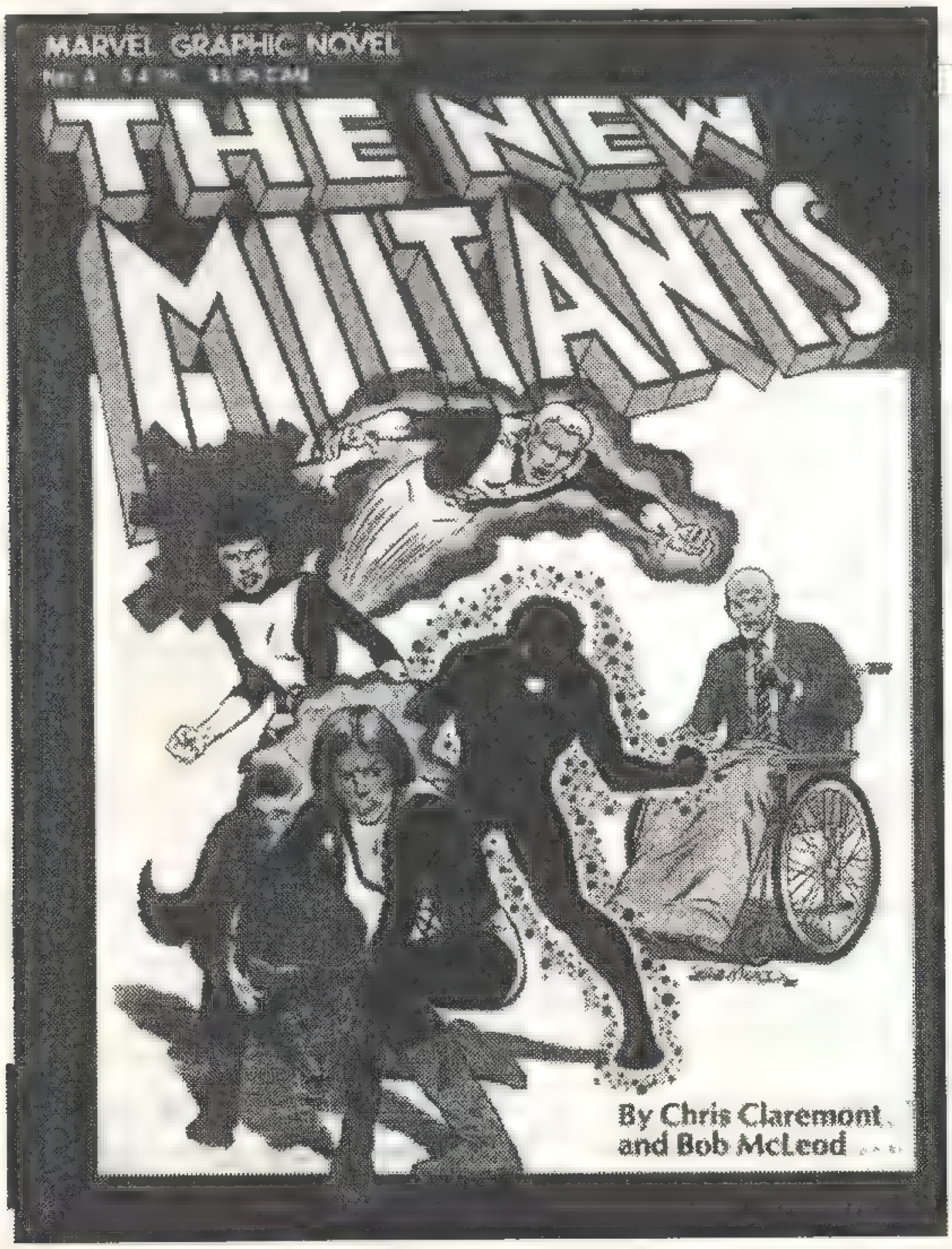
Los números de esta época que Cockrum no pudo dibujar (151, 152, 159 y 160) fueron cubiertos por Jim Sherman, Bob McLeod, Bill Sienkiewicz y Brent Anderson respectivamente. Finalmente, Cockrum abandona la serie en el N.164 para concentrarse en un proyecto de su propia creación: The Futurians, un grupo que protagonizaría una graphic novel en Marvel y una efímera serie regular en una no menos efímera editorial independiente.

A este período de expansión pertenecen las apariciones de los X-Men en Marvel Fanfare y la célebre Marvel Graphic Novel N.4, en la que se presenta un nuevo equipo formado por el Profesor Xavier: los New Mutants. Esta movida parte de una decisión editorial tomada por Jim Shooter, jefe de coordinadores de aquel entonces, que quería lanzar un segundo título mensual relacionado con los X-Men. "Ni Chris ni yo lo queríamos hacer - recuerda Louise Jones- Queríamos que X-Men fuera única y especial. Pero Shooter dijo que si nosotros no inventábamos una nueva revista-X, algún otro la inventaría". Finalmente crearon a los New Mutants y Bob McLeod fue designado dibujante titular de la serie. Pero nada salió según lo esperado: "Se suponía que íbamos a empezar con un número normal -dice Jones- pero en ese entonces se estaba empezando con la edición de las Graphic Novels y por algún motivo no se estaban cumpliendo bien las fechas de entrega. Cuando el primer número de New Mutants estaba a medio dibujar, Shooter entró a mi oficina y me dijo que alguien no había entregado a tiempo su graphic novel y que ahora New Mutants iba a salir como graphic novel, porque necesitaba algo para llenar el bache. Eso no nos pareció bien, porque creíamos que era un primer número perfecto, pero

y la psiquis a Ms.Marvel. Mientras los X-Men luchan con Rogue, Carol cumple su misión.
De regreso en New York, Drácula, el Señor de los Vampiros, muerde a Storm y la transforma en una criatura de la noche. Los X-Men lo rastrean, lo enfrentan y pierden, pero Kitty logra romper el control mental que Drácula ejerce sobre Ororo. Storm se traba en combate con el vampiro, hasta que este se ve forzado a huir.
Durante un entrenamiento en su base, los X-Men desaparecen para reaparecer en otra dimensión, un limbo gobernado por un demonio conocido como Belasco, que tiene prisioneras a Kitty y Storm. Una vez que las liberan, cuando intentan regresar, Belasco aparece y agarra a Illyana, la hermana de Colossus. Mientras el portal entre las dimensiones se va cerrando, Kitty y Belasco forcejean por ver quién se queda con la niña.



Kitty pierde a Illyana un segundo y luego la recuperan entre todos. Sin embargo, ya no es una niña sino una adolescente. Durante ese segundo, Illyana vivió siete años en el limbo de Belasco.
Finalmente, para alegría de todos, el Profesor X se recupera de su coma.
Para festejarlo, Lilandra invita a los X-Men a un banquete a bordo de su nave. Pero un huésped inesperado arruina la fiesta. Deathbird y los Brood vuelven a la carga. Wolverine nota algo raro: él es el único que percibe el peligro de los Brood. Y pronto deduce las causas: los Brood han usado a los X-Men de receptáculos para poner sus huevos. Y cada receptáculo será eventualmente consumido y transformado en uno de los horrendos alienígenas. Wolverine, con ayuda de sus poderes, logra sobrevivir a la transformación, pero está convencido de que sus compañeros están condenados a sucumbir ante ella. Pronto rescata a Carol Danvers y, en la superficie del Mundo Brood, ambos se reúnen con los demás X-Men, ya libres del control mental de los aliens pero ignorantes de lo que les han hecho. En medio del combate con los Brood, Carol rescata a Lilandra y Kitty, controlando la nave de la Emperatriz, logra teleportar a sus compañeros lejos del alcance de los aliens. Pero, como pronto descubrirán nuestros héroes, la amenaza de los Brood aún no se termina.



una graphic novel debia ser algo más que eso. Tenia que tener una historia más grande". Obligados a expandir la historia y con fechas de entrega que coincidían con el casamiento y la luna de miel de McLeod, la graphic novel salió dos semanas más tarde de lo previsto, en Diciembre de 1982. Poco después, los New Mutants debutaban en el N.1 de su propia serie mensual.
A principios de 1983 aparece la Marvel Graphic Novel N.5, titulada X-Men: God Loves, Man Kills. La historia de Chris Claremont es bastante intrascendente (por si les interesa, encaja a duras penas entre los Ns 168 y 169 de X-Men) y el dibujo de Brent Anderson deja bastante que desear. Consciente de esto y a pesar del éxito comercial, Claremont se negó a escribir nuevas graphic novels de los mutantes.
Mientras tanto, en la revista de los X-Men, un dibujante hasta entonces desconocido se hacía cargo de la serie tras la partida de Cockrum. Era Paul Michael Smith y a pesar de haber dibujado apenas diez números, dejaría su huella y su talento en la historia de los mutantes.

X-MEN

PODER MUTANTE

BANSHEE

BANSHEE [bán-yi].

Nombre Real: Sean Cassidy

Primera Aparición: X-Men n.28.

Poder Mutante: Este ex-policía irlandés puede volar a grandes velocidades y su principal poder es su grito sónico. Banshee puede dirigir grandes descargas de energía a través de ondas sónicas. El grito de Sean, como las mitológicas banshees irlandesas, puede no sólo ensordecer a sus rivales, sino también causar importantes destrozos. El efecto de las ondas sonoras en los centros auditivos puede producir mareos y hasta desmayar a quienes Banshee enfrente.

© MEG

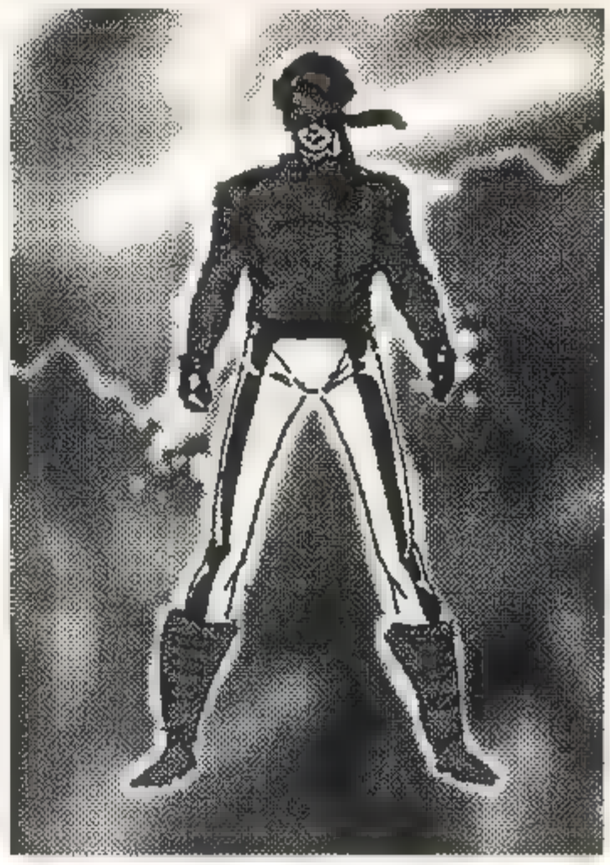
SUNSPOT

SUNSPOT [sáns-pot], en castellano, Mancha Solar.

Nombre Real: Roberto "Bobby" DaCosta.

Primera Aparición: Marvel Graphic Novel n4.

Poder Mutante: Bobby tiene la capacidad de transformarse en un ser sobrecargado de energía solar, gracias a la cual puede desplegar una increíble superfuerza y alcanzar niveles de invulnerabilidad muy altos. Sunspot ha demostrado ser extremadamente fuerte y hábil en combate.



© MEG

MULTIPLE MAN

MULTIPLE MAN [máltipl-man], Hombre Múltiple en castellano.

Nombre Real: James Arthur "Jamie" Madrox.

Primera Aparición: Giant-Size Fantastic Four n4.

Poder Mutante: Multiple Man puede crear duplicados físicos idénticos de su persona, cada vez que recibe un golpe, ya sea externo o propio. No se conocen los límites de esta capacidad de duplicación, pero cada "copia" posee este poder. Los duplicados dejan de existir cuando Jamie así lo desea. Aunque los dobles tienen emociones propias, todos responden a la personalidad de Madrox y comparten un lazo telepático.

© MEG

SU EMINENCIA, EL OBISPO, DICE QUE PUEDEN USTEDES PASAR, MADRE SUPERIORA...

BIEN, VAMOS CLARISA.

BENDITOS SEAN LOS OJOS QUE LAS VEN, HERMANAS...

YA USTED, MONSEÑOR. AUNQUE NUESTRO ENCUENTRO TENGA QUE PRODUCIRSE EN MOMENTOS TAN ACIAGOS COMO ESTE...

ES CIERTO, LA DESAPARICIÓN DE SOR INÉS NOS HA SUMIDO A TODOS EN UNA PROFUNDA CONSTERNACIÓN. SIÉNTENSE POR FAVOR...

PRECISAMENTE POR ESO HEMOS VENIDO A VERLO, EMINENCIA. LA POLICÍA HA DESISTIDO DE BUSCARLA YA. NO HAN ENCONTRADO SU CUERPO, NI RASTROS DE ELLA Y SOR CLARISA DICE...

YO DIGO QUE LA HE VISTO MORIR. SE LO HE DICHO A LA POLICÍA Y A LA MADRE SUPERIORA. AHORA SE LO DIGO A USTED, PORQUE QUIERO TENER LA CONCIENCIA LIMPIA, AUNQUE NADIE ME CREA...

¿SOR INÉS... MUERTA? ¿QUÉ DICE, HERMANA CLARISA?...

Cybersix © Carlos Trillo y Carlos Meglia

...QUE SOR INÉS INTENTÓ ASESINARME Y QUE CAYÓ DESDE LO ALTO DE UN EDIFICIO PORQUE DOS ÁNGELES ENVIADOS POR EL SEÑOR LLEGARON A TIEMPO PARA SALVARME.

POR DIOS, HERMANA... ¿POR QUÉ INTENTARÍA SOR INÉS MATARLA?

PORQUE YO DESCUBRÍ AL DEMONIO QUE SE HABÍA APODERADO DE SU CUERPO...

CIELO SANTO...

QUIZÁ DEBIERA COMENZAR RECORDANDO EL VIAJE QUE HICIÉRANOS CON LA CONGREGACIÓN EN MISIÓN EVANGELIZADORA A LA SELVA BRASILERA.

RECUERDO MUY BIEN ESE VIAJE. ¿NO FUE PRECISAMENTE SOR INÉS LA HERMANA QUE SE PERDIÓ DURANTE SEMANAS EN LA SELVA?

SÍ, ELLA FUE. SALIÓ UN DÍA A INSPECCIONAR LA FAUNA Y FLORA POR LOS ALREDEDORES... Y SE ALEJÓ TANTO QUE FINALMENTE LA PERDIMOS DE VISTA...

Y CUANDO YA ESTÁBAMOS DESESPERANDO DE VOLVER A VERLA CON VIDA, REAPARECIÓ EN EL CAMPAMENTO, SANA Y SALVA

NO VOLVIÓ ESE DÍA. NI AL SIGUIENTE. ORGANIZAMOS MISIONES DE BÚSQUEDA, PERO NADA. PARECÍA QUE LA SELVA SE LA HABÍA TRAGADO...

SANO Y SALVO ESTABA SU CUERPO. PERO NO SU ALMA.

EN ESA SELVA, SATAN LE ROBÓ EL ESPÍRITU...

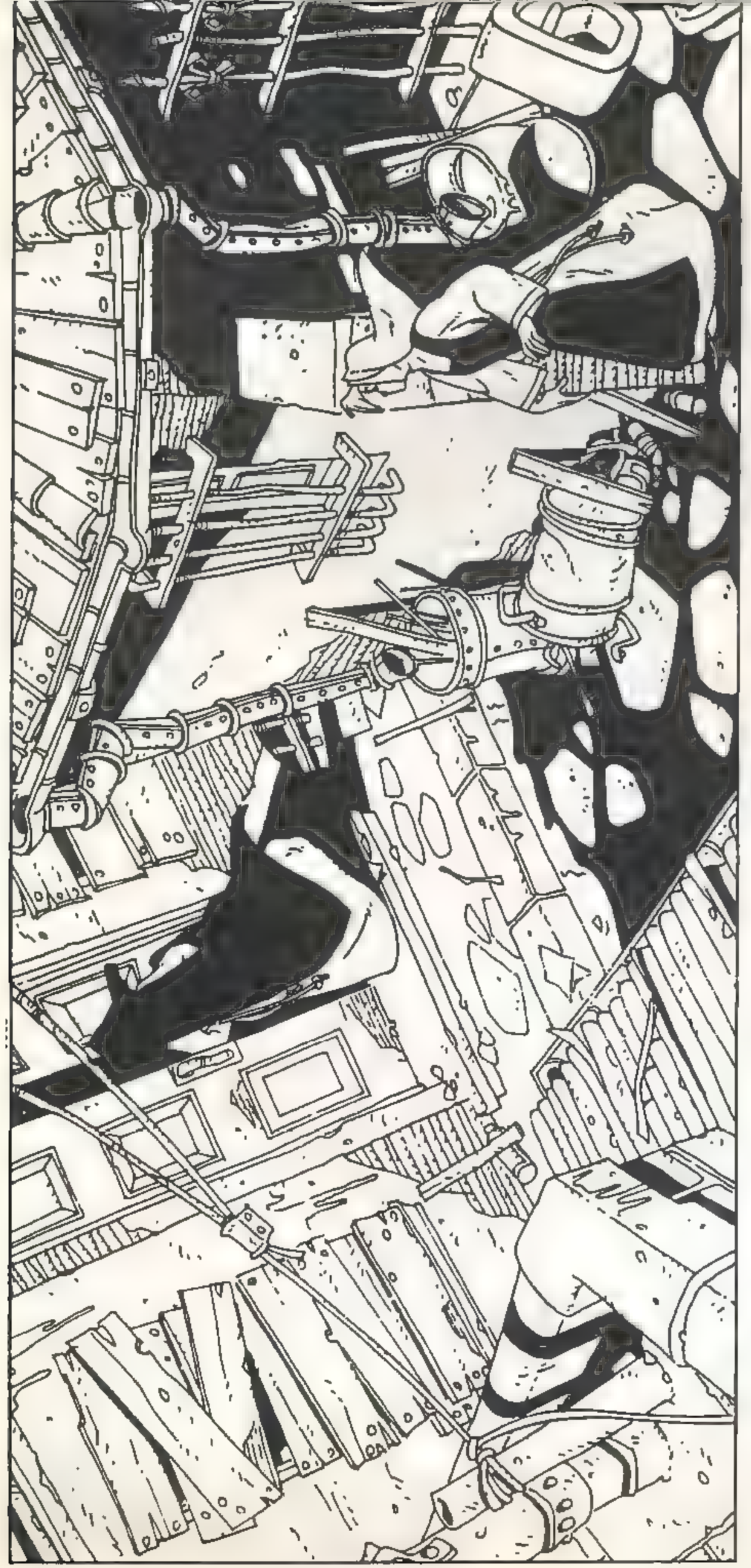
VAMOS, CLARISA. YO TAMBIÉN HE ESTADO ALLÍ, EXPLORÁNDOLO TODO, Y LO MÁS MALÉFICO QUE ENCONTRÉ FUERON LAS ALIMAÑAS QUE LO PUEBLAN.

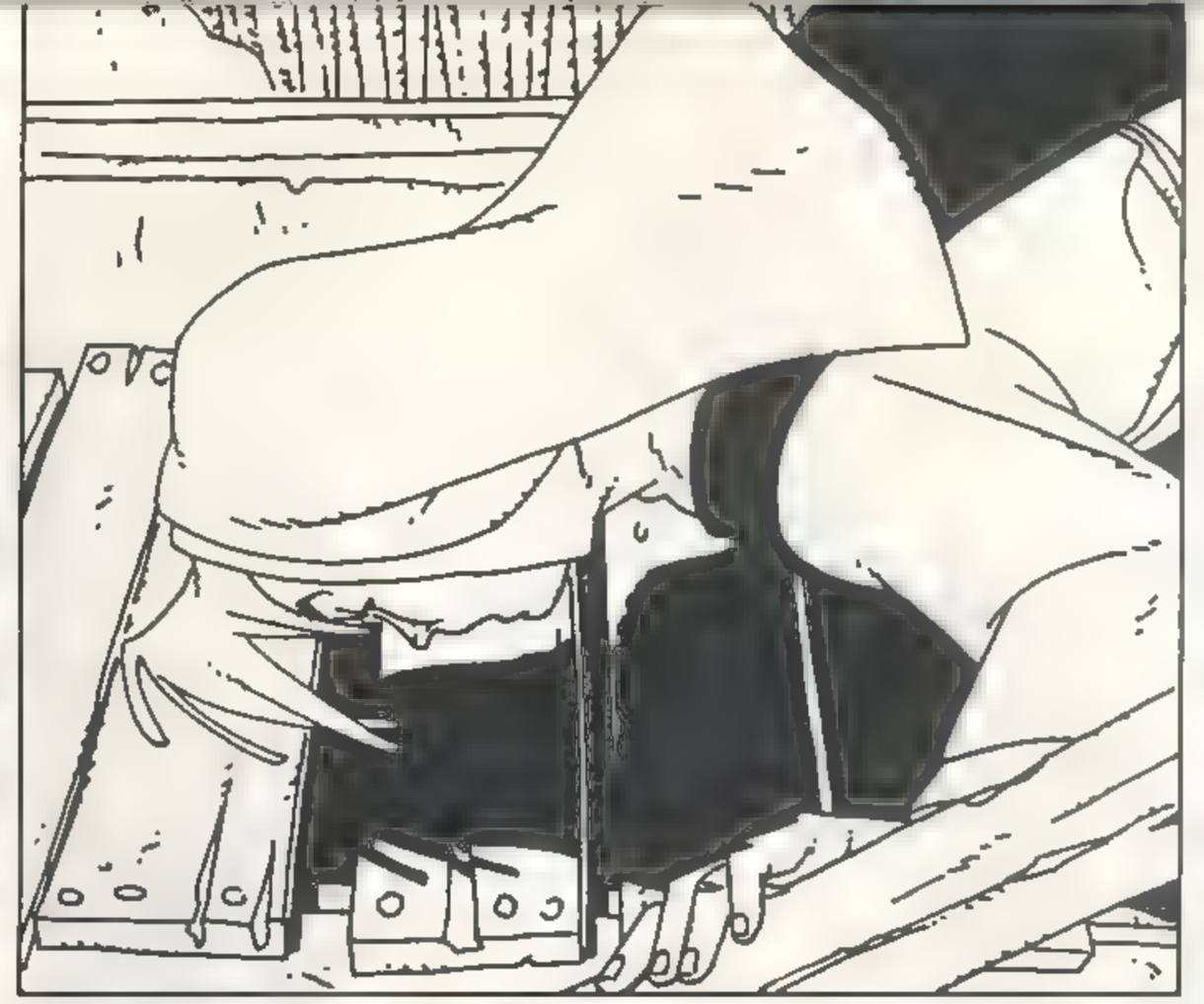
PERO A USTED NO SE LE VOLVIERON LOS OJOS MUERTOS, NI EL ANIMO AGRIO, NI LA APATÍA POR COMPARTIR SU EXISTENCIA CON LOS DEMÁS COSTUMBRE.

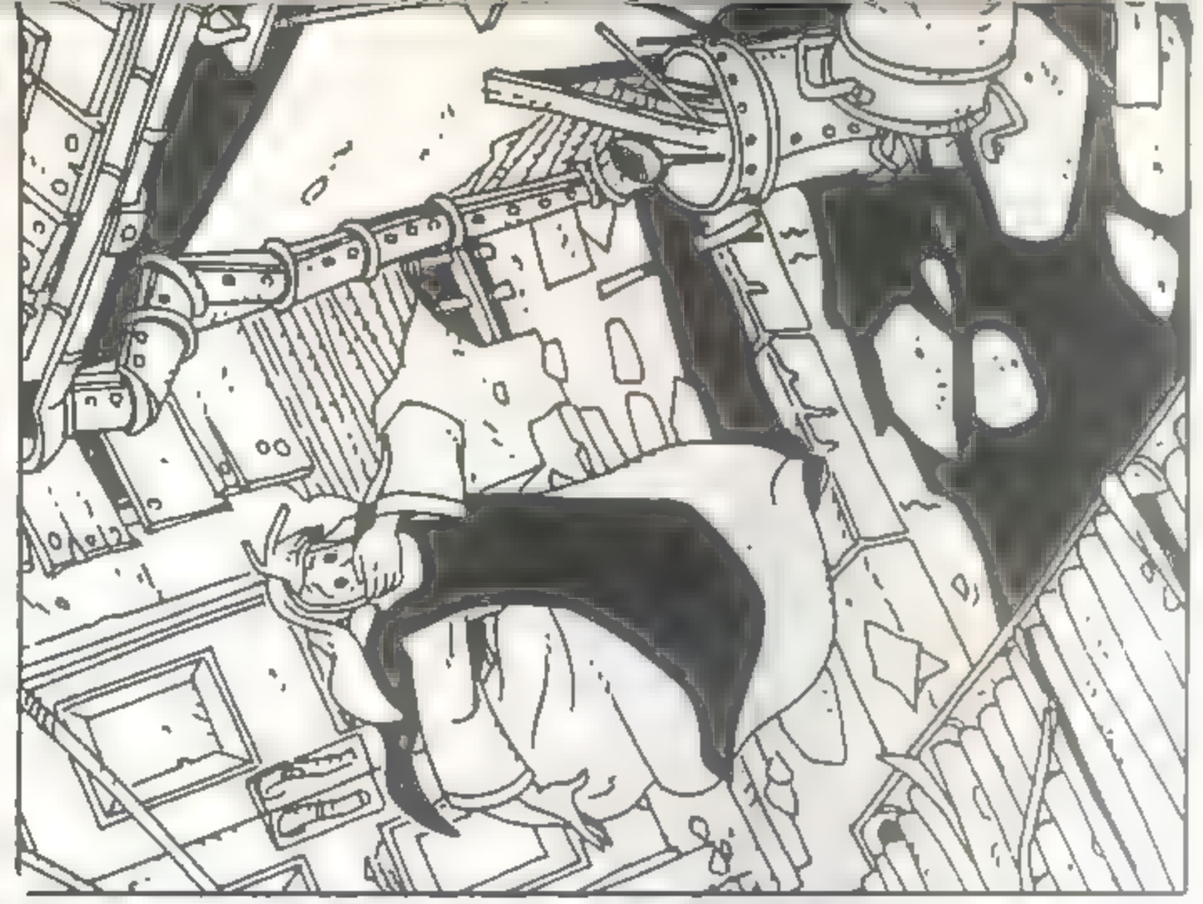
A LA HERMANA INÉS QUE YO HABÍA CONOCIDO SE LE ENCENDÍAN LOS OJOS DE ALBOROZO DURANTE LOS REZOS. POR ESO QUISE AVERIGUAR QUÉ HABÍA PASADO CON ELLA...

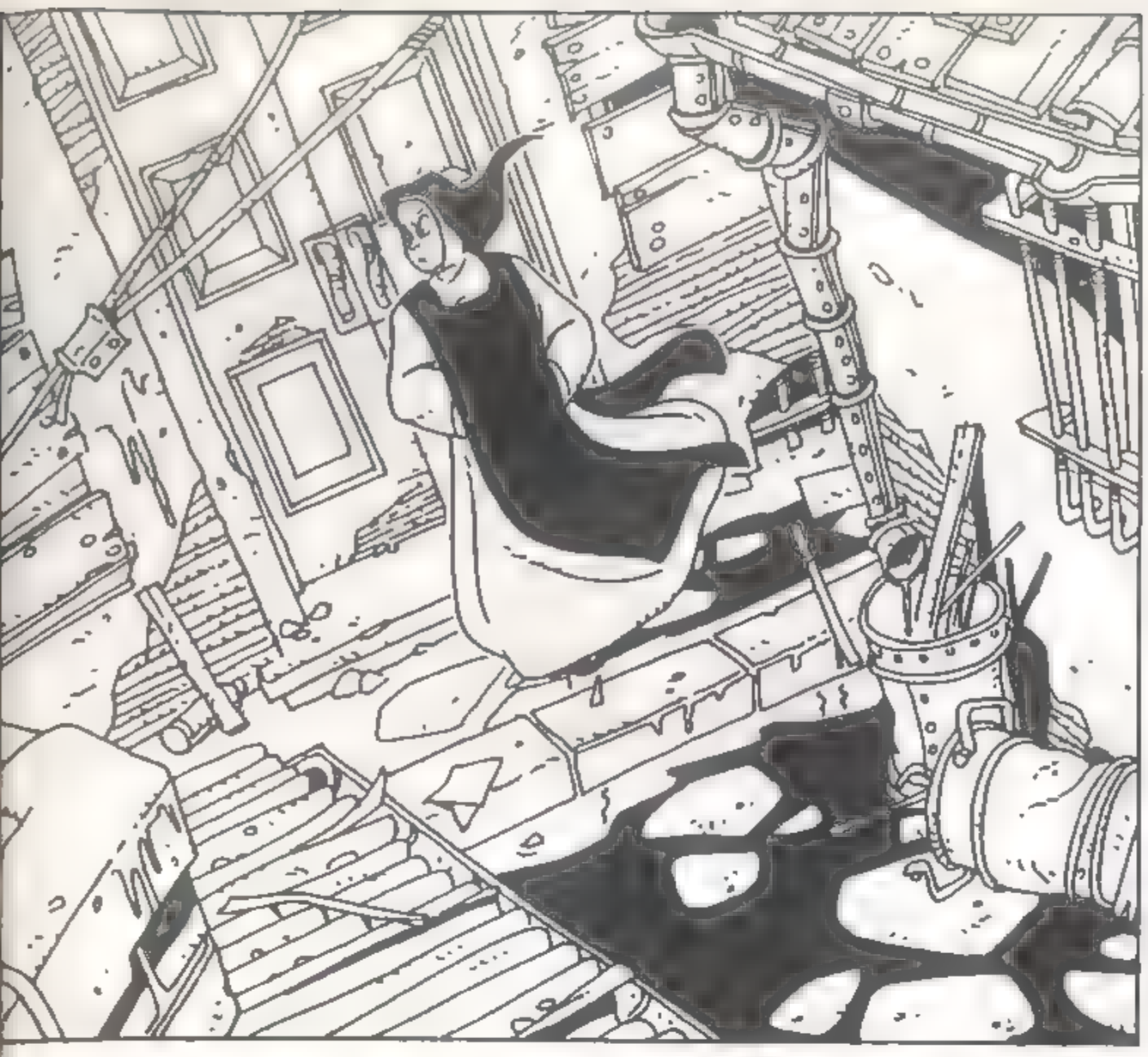
¿DICE QUE SOR INÉS ADORABA EL RETRATO DE UN HOMBRE?

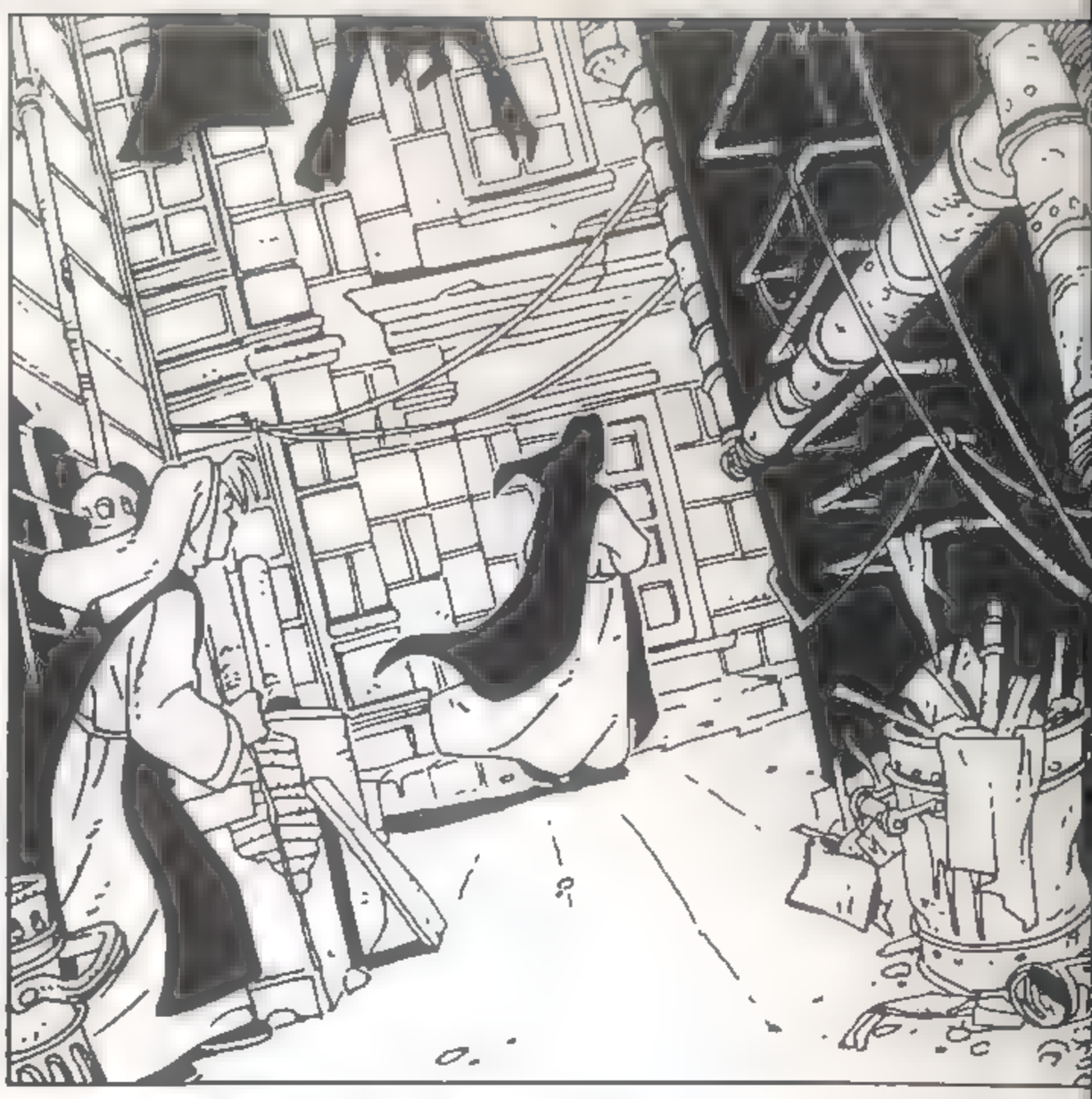
NO SOLO ESO. SEGUÍ A LA HERMANA INÉS HASTA MERIDIANA. Y AHÍ DESCUBRÍ LO PEOR...

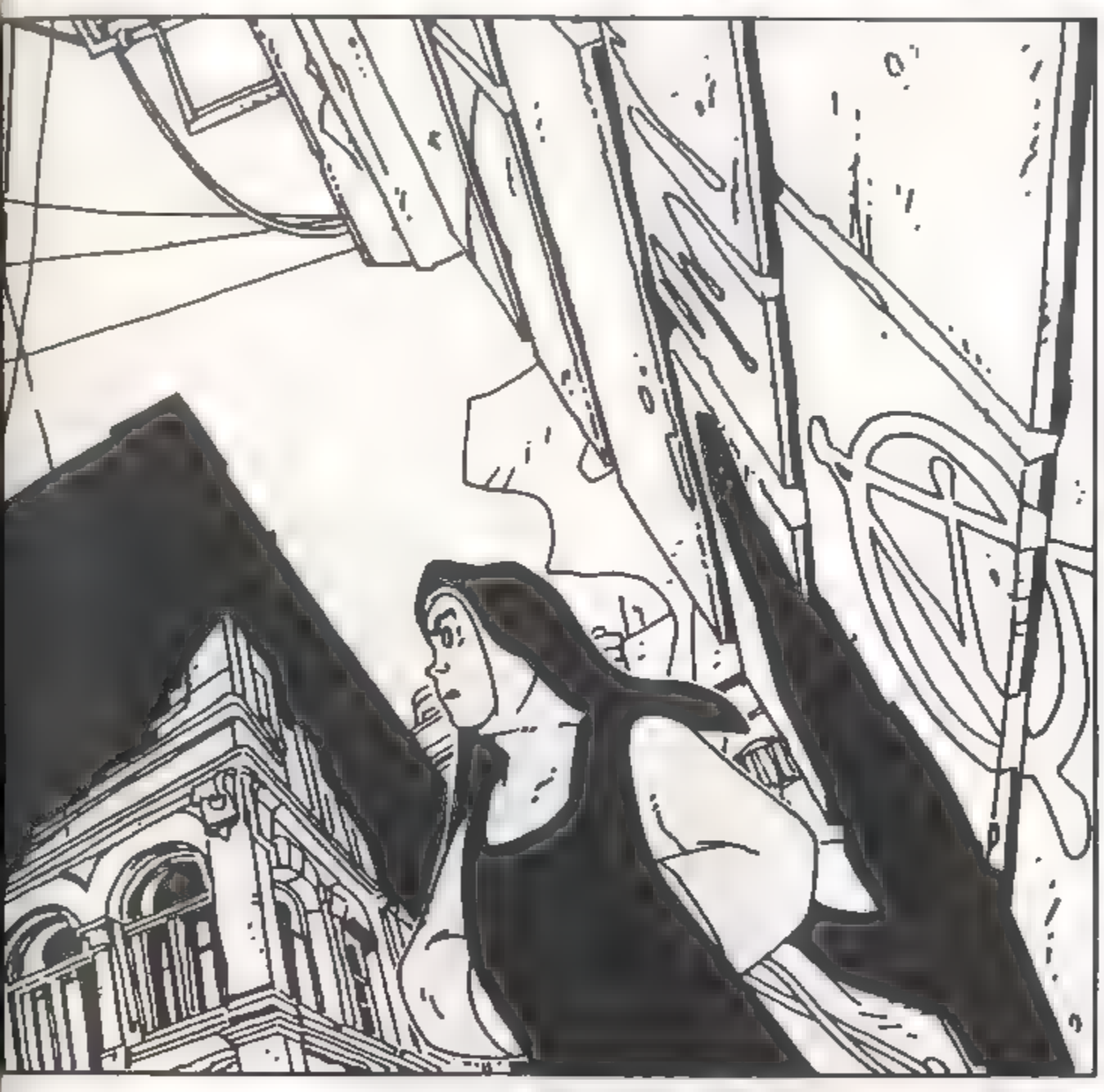


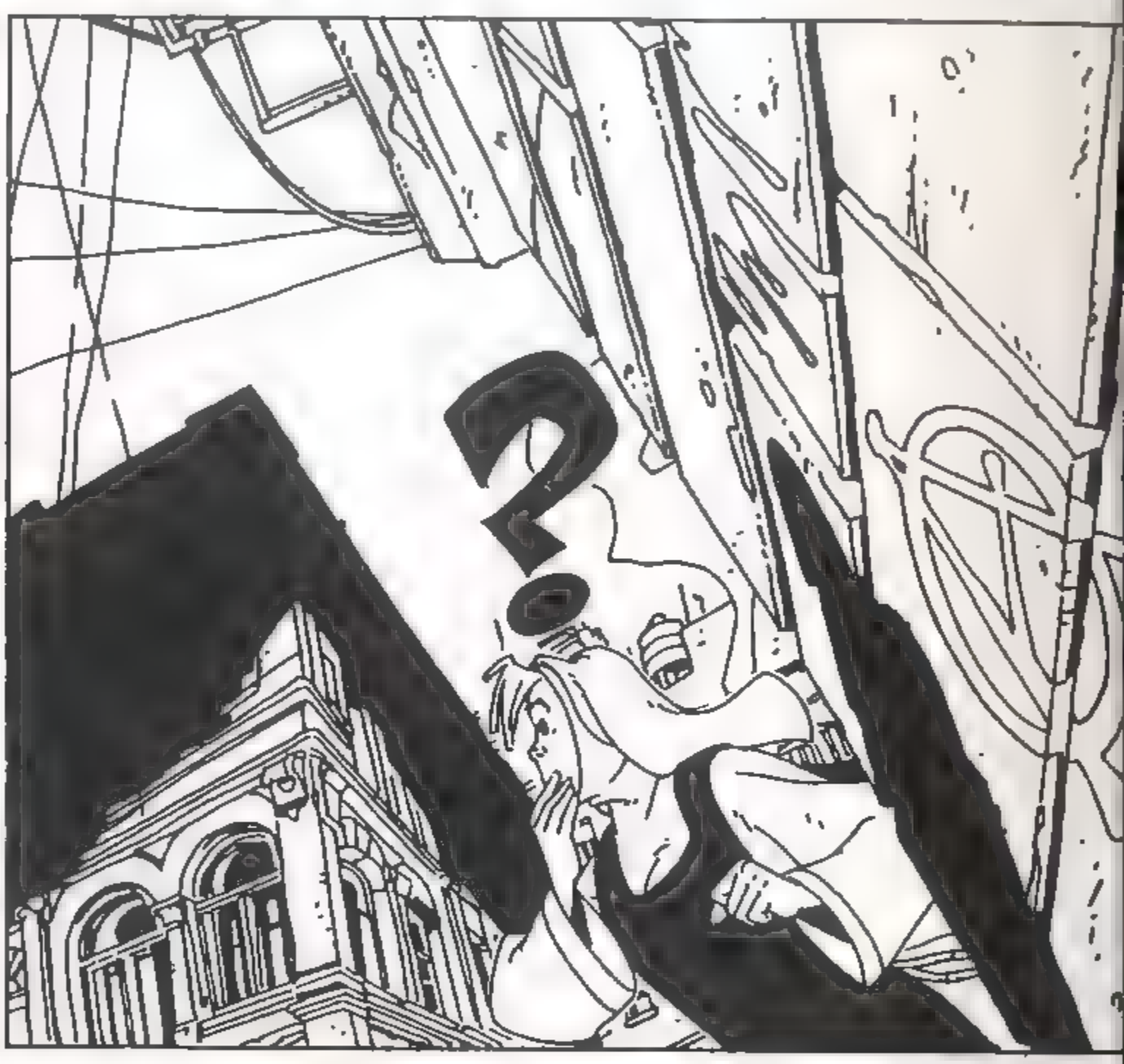












TÚ, PERRA MALDITA
¿CREÍSTE QUE NO SUPE QUE ME ESTABAS SIGUIENDO?
MMMMH...

NO DEBERÍAS ESTAR AQUÍ CLARISA...

A LA MADRE SUPERIORA NO LE AGRADA QUE SALGAMOS A LA CIUDAD SIN SU PERMISO. JIJIJIJI...

GGH...

DEBERAS PURGAR TUS PECADOS, CLARISA...

N-NO... I...NES...

DESPUÉS DE TODO NO SERAS LA PRIMERA MONJA QUE SE SUICIDA EN FORMA TAN FEA...

P-POR FAVOR...

NO TAN RAPIDO, HERMANA...

PERO...

ZIIIPPP

TE HE ESTADO VIGILANDO Y SÉ QUE NO ERES LO QUE PAREGES SER...

TOKK!!

...AGH!

..¡AAY!

ME CAÏGOOOO...

AH...

!

GRACIAS... YO...

¡CUIDADO!

TARDE PIASTE, CLARISA.

TRONK!

Y TU...

QUE...

AAAA...

Y ASÍ MURIÓ LA HERMANA INÉS.
O LA COSA QUE SE HACÍA PASAR POR ELLA.

PORQUE CUANDO LE PREGUNTÉ A LA MUJER SI SABÍA QUÉ HABÍA PASADO CON LA VERDADERA SOR INÉS, ME CONTESTÓ QUE SEGURAMENTE ELLA YA NO SE HALLABA ENTRE LOS VIVOS, QUE ESA CRIATURA QUE HABÍA PERECIDO SÓLO ERA UNA ABOMINACIÓN ANTE LOS OJOS DEL SEÑOR.

QUISE PREGUNTARLE, ENTONCES, QUÉ ERAN ELLOS. PERO ME FALLARON LAS FUERZAS. ME DESMAYÉ Y DESPERTÉ EN MI CAMA.

SEGURAMENTE LOS MISMOS SERES QUE SALVARON MI VIDA, ME LLEVARON DE REGRESO AL CONVENTO...

SÉ QUE PENSARÁ, COMO TODOS, QUE HE SOÑADO TODO ESO. QUE LA DESAPARICIÓN DE LA HERMANA INÉS TIENE UNA EXPLICACIÓN MÁS RACIONAL.

PERO TAMBIÉN SÉ QUE ESO ES LO QUE EL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS DESEA QUE PENSEMOS.

PORQUE DE LO QUE AHORA SÍ ESTOY SEGURA, ES QUE ÉL ENVIÓ A SUS DEMONIOS A APODERARSE DE LAS BUENAS ANIMAS PARA DOMINAR AL MUNDO.

Y QUE EL SEÑOR ENCOMENDÓ A SUS ANGELES SALVARME PARA QUE TODOS SUPIERAN QUE IBA A LUCHAR CONTRA ELLOS.

ESO ES LO QUE CREO, MONSEÑOR.

¿ME PERMITES UN MOMENTO A SOLAS CON SU EMINENCIA, CLARISA?

SÍ, MADRE. LA ESPERARÉ AFUERA.

¿QUÉ PIENSA MONSEÑOR?

QUE LA HERMANA CLARISA HA PASADO POR MOMENTOS DE GRAN TENSIÓN Y NECESITA REPOSO...

¿Y... Y SI FUERA TODO CIERTO, EMINENCIA?

SI FUERA CIERTO QUE LOS ANGELES Y DEMONIOS TOMARON FORMA CORPÓREA PARA LUCHAR EN ESTE MUNDO... NO SÉ, MADRE SUPERIORA. ¿LO CRÉE USTED?

¿LO CRÉE USTED REALMENTE?

¿ANGELES Y DEMONIOS LUCHANDO EN UN CUERPO A CUERPO?

EXTRAÑAS IMAGENES PRODUCE LA FE EN LAS MENTES DE LOS CREYENTES

...LO ÚNICO QUE LAMENTO ES QUE TUVIMOS QUE TIRAR UN EXCELENTE PROTOTIPO A LA BASURA.

Y TODO POR LA DESMESURADA INQUIETUD DE UNA MONJITA...

¿QUÉ DIABLOS QUISO DECIR CON ESO DE LA MIRADA DE MUERTA DE SOR INÉS?

NO LO SÉ, HERR DOKTOR. YO NO HABÍA NOTADO NADA EXTRAÑO EN SUS OJOS...

NADA DE NADA...

eah

Escuela Argentina de Historieta

Ilustración - Historieta
Guión - Humor Gráfico

Cochabamba 868 307-6170/7297
Informes: Lunes a Viernes de 10 a 21 hs.

LOS RESCATADORES

por Hernán Ostuni y Fernando García

La historia de los comics americanos y la del personaje que hoy nos ocupa se mezclan directamente con la lucha por el liderazgo editorial que sostuvieron los diarios New York World, de J Pulitzer, y el New York Journal, de A Hearst. El diario de Pulitzer contaba entre sus filas a uno de los principales dibujantes de su epoca Richard Felton Outcault (1863-1928), que habia debutado con dibujos de divulgacion científica hacia 1894. Un año mas tarde, este prolífico artista crearia un personaje que vestia un largo camison que solo dejaba a la vista su cabeza, manos y pies. Sobre esta prenda de dormir se ensayo la aplicacion tecnica del co'or amarillo, hecho que, con el tiempo, definiria al periodismo sensacionalista ("amarillismo"), a la vez que daba nombre definitivo a nuestro personaje de hoy

YELLOW KID

ORIGEN ARRABALERO

Outcault tenia pre... dilección por los te... mas infantiles y esta... dio origen a una viñeta humoristica que se publi... có el 5 de Junio de 1895. En el, una serie de niños se divertian y, en primer plano, aparecia un chico calvo que ya era el germen del Yellow Kid. Este muchacho volveria a aparecer en otra serie, que contaba las desventuras de los niños del Hogan's Alley, un suburbio proletario neoyorquino.

Para 1896, nuestro pequeño héroe aparecia en las diversas suplementos del World. En esta época data la tira "The Yellow Kid in Hogan's Alley", donde se ve al niño por primera vez en el interior de ejercer sobre el clásico "patio trasero" de los conventillos para describir las diversas situaciones y el 18 de Abril de 1896 vuelve por primera vez el color amarillo en su prenda.

En "Hogan's Alley Athletic Club" aparece por primera vez el "Yellow Kid" propiamente dicho, quien luego continuaria la serie para el World. Outcault, con la pelea, cubre varias semanas con los episodios y así pelea democrática la tira "Opening of the Hogan Alley Athletic Club", donde sobre un ribete firmado por Outcault aparece otro personaje llamado y firmado por Luci...

Solo una tira más ...ería firmada por ... creador.

EL PASE DEL AÑO

...mirada la ... ...ales ed...res del World, ... se va con ... a ... al diario de la ... ...ella, el Journal de Hearst, donde aparece el 18 de octubre de 1896 ilustrando la tapa del suplemento American Humorist. Sin embargo, ya que el Yellow Kid (que ocasiona ... ...ta ... ...ta aún aparecia ... ... diarios, probablemente porque en aquel entonces no existia ... ... alguna sobre derechos de autor.

Para el festival, Outcault incluiria con la aparición varios relatos formados por ... ...send. "McFadden's Raw of Flats" sería el primero de una larga ... ... en un volumen editado en 1897 bajo el título genérico de "The Yellow Kid in McFadden's Flats". Posteriormente, el personaje recibiría su ... ... forma definitiva en la ... ... cual hoy la conocemos. La ... ... publicada en esta forma sería "The Yellow Kid Gets a New Phonograph".

POLEMICO PRECURSOR

El Yellow Kid tiene el ... ... es el primer personaje de la historieta ...

dial. Pero ¿por qué?. La estructura de la historieta moderna se basa en tres pilares: la secuencialidad, la utilización del globo como modo de expresión y la presencia de un personaje fijo. Todas estos elementos ya se habían utilizado por separado en diversos personajes de distintas partes del mundo. Un ejemplo de ello son los cartoons de William Hoggarth, quien recurrió más de una vez a la secuencialidad. Wilhelm Busch creó en 1865 a Max und Moritz, cuyas fatales travesuras se apoyaban en la aparición de estos personajes fijos. Según los ingleses, en cambio, el primer personaje es Ally Sloper, creado en 1867, que reunió las tres consignas antes mencionadas.

Por estos y muchos otros ejemplos surge la duda de si el Yellow Kid es o no el primer personaje de la Historia de la Historieta. Lo cierto es que en la tira de Outcault se dan las tres convenciones (cabe destacar que el autor había utilizado el recurso del globo en 1895, pero no dentro de la serie Hogan's Alley) y además presenta un factor especial que es el éxito masivo y la pelea por la posesión del personaje que sostuvieron los dos diarios americanos más importantes de aquel entonces, dándole una trascendencia inusual para una tira cómica. Más allá de las elucubraciones, una convención de estudiosos del género reunida en Europa a fines de los `60, decidió validar el titulo que hoy ostenta el Yellow Kid.

Outcault siguió con su predilección por los temas infantiles y creó para el Herald al negrito Li'l Mose en 1901 y en 1902 a su otro gran personaje, otro niño terrible de la historieta mundial: Buster Brown. Para estas nuevas tiras, Outcault utilizó al globo como única manera de expresión de sus personajes, a diferencia de Yellow Kid, donde este recurso aparecía combinado con carteles descriptivos diseminados por el cuadro y sobre el camisón del personaje. A 100 años de su primera aparición, este es nuestro homenaje a ese indiscutible pionero que fue el Yellow Kid. Hasta la próxima.

EPILOGO

Las razones por las que Outcault dejó de dibujar a su máxima creación son desconocidas y aún permanecen en el terreno de las conjeturas. Lo que sí se sabe es que él no estaba a gusto con la lucha desatada en torno a su creación y que su pase al Journal fue más por razones económicas que por convicción. Esto parece corroborarse con la brevedad de su "casamiento" con Hearst, que sólo duró un año. En 1897, Outcault lo abandonaba para irse al New York Herald, del destacado Gordon Bennett.

MESA REDONDA

ANTES QUE NADA, PEDIMOS PERDON POR TODOS LOS ERRORES QUE SE NOS PASARON EN ESTA MISMA SECCION EL MES PASADO. PARA EMPEZAR, UNA RAYA NEGRA TAPO EL PRIMER RENGLON DE ESTE ENCABEZAMIENTO Y EL TITULO DE "RECOMENDACIONES AL PIE" APARECIO ARRIBA DEL CUADRITO DE LOS PUNTAJES. PERO LO MAS GRAVE FUE QUE LOS 9 PUNTAJES QUE PUSO GABRIEL GARCIA EN EL CUADRITO, APARECIERON ABAJO DEL NOMBRE DE JUAN MANUEL GARCIA CARRAL Y VICEVERSA. COMO SI ESTO FUERA POCO, LA CRITICA REDACTADA POR ANDRES ACCORSI (THE RETURN OF LUM) APARECIO FIRMADA POR Mr.MASTER Y CON LA FICHA TECNICA DE LA SUPERSEXY. CON ESTO ACLARADO, PEDIMOS MIL DISCULPAS Y TRATAREMOS DE QUE NO SE REPITA. GRACIAS.

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticelli	Juan M. García Carral	Gabriel García	Diego Grillo Truba	Mr. Master	Dr. Müle	Dr. Sax	PROMEDIO
Alack Sinner: Mirarse al espejo	8	6	10	6	7	8	8	5	9	7[44]
El Víbora n.182	8	7	8	3	6	8	6	8	8	6[88]
Fantastic Force n.8	2	2	4	5	2	3	3	1	3	2[66]
Hulk n.4	7	7	6	5	7	8	7	6	8	6[77]
Judge Dredd: Yearbook	6	7	7	7	6	7	6	6	6	6[44]
Mama King	7	8	7	7	6	4	6	6	7	6[66]
Primal Force n.8	6	6	7	4	3	3	7	6	7	5[22]
Skorpio n.227	6	7	7	6	6	6	5	5	7	6[11]
Wheel of Worlds n.0	7	7	7	7	4	5	7	5	7	6[22]

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Goddess n.1 (Garth Ennis y Phil Winslade), La Casta de los Metabarones Vol.2 (Alexandro Jodorowsky y Juan Giménez) y Manual de Historia Argentina (El Niño Rodríguez).

Diego Accorsi: Black Lightning n.1 al 5 (Tony Isabella y Eddie Newell), Batman Adventures Annual 2 (Paul Dini, Bruce Timm y Glen Murakami) y Watchmen (Alan Moore y Dave Gibbons).

Hernán Botticelli: Historias Tristes (Francisco y Gabriel Solano López), Las Helvéticas (Hugo Pratt) y Blood: A Tale (J.M.DeMatteis y Kent Williams).

Gabriel García: Watchmen (Alan Moore y Dave Gibbons), La Feria de los Inmortales (Enki Bilal) y Sandman: Preludes & Nocturnes (Neil Gaiman y varios dibujantes).

Juan Manuel García Carral: Justice Society of America, colección completa (Len Strazewski y Mike Parobeck), Breed 2 (Jim Starlin) y Generation X ns. 1 al 4 (Scott Lobdell y Chris Bachalo).

Diego Grillo Trubba: Hellblazer ns. 41 al 83 (Garth Ennis y varios dibujantes), El Cerebro Magico ni. (El Niño Rodríguez) y Druid ns. 1 y 2 (Warren Ellis y Leonardo Manco).

Mr.Master: Black Lightning ns. 1 al 5 (Tony Isabella y Eddie Newell), Kill Your Boyfriend (Grant Morrison y Philip Bond) y Lisa Comics ni. (Mary Trainor y varios dibujantes).

Dr.Müle: Manual de Historia Argentina (El Niño Rodríguez), Preacher ni. al 3 (Garth Ennis y Steve Dillon) y Goddess n.1 (Garth Ennis y Phil Winslade).

Dr.Sax: Fantastic Four ns. 232 al 296 (John Byrne), Avengers n. 100 (Roy Thomas y John Buscema) y Frankenstein (adaptación de Berni Wrightson).

BLACK SINNER: MIRARSE AL ESPEJO

6

por Juan M. García Carral

Album de 64 páginas en blanco y negro, publicado por Doodytores. Abril de 1995. Precio: $ 7.

Cuando me entere de que tenia que leer la historieta de Jose Munoz y Carlos Sampayo pense que iba a ser una perdida de tiempo y algo aburrido, pero afortunadamente me estaba equivocando. La presente obra no es el tipico comic que suelo buscar (lease superheroes y manga), pero me dejo conforme y con ganas de leer mas. Si tuviese que enmarcarla diria que es un comic oscuro (ya por su tematica como por su dibujo) que sirve de protesta a un tema siempre vigente, que es el abuso policial y la justicia por mano propia.

La historia cuenta, en flashbacks, como el oficial Sinner dejo la policia para convertirse en detective privado, y es en este argumento tan simple que el guionista se luce mostrando dos puntos de vista sobre el empleo de la justicia, poniendo a Sinner como un duro policia, pero chapado a la antigua y convencido de que las leyes y derechos deben ser respetados, en contraposicion con el resto del departamento de policia, sus amigos y hasta parte de la poblacion que no desperdician la oportunidad de poseer un poco de poder para aplicarlo con el mas duro rigor. Es asi como el protagonista se ve aislado, ridiculizado y "nadando contra la corriente" al no querer tomar parte en "limpiezas" y "razzias". Finalmente su sentido de moral (de lo que no hay que inferir de que sea estupido) lo fuerza a renunciar al cuerpo policial para trabajar por su cuenta. Realmente el argumento es bueno como critica social, pero esta desarrollado demasiado rapido y no se le presta atencion a los detalles (aunque hay una escena en que un grupo de ciudadanos agarran a un joven ladron que es excelente). El dibujo, que va de acuerdo a la historia, es oscuro, inspirador de suciedad y corrupcion, abundante de sombras y engrotecedor. En los trazos de Munoz, las personas pasan a ser bestias que buscan vengarse de las humillaciones pasadas y que encuentran cualquier pretexto para desahogarse. Finalmente, es un comic interesante, aunque demasiado corto, que a mi me parece indicado para aquellas personas que buscan zafar de la rutina de superseres con trajes ajustados.

© Muñoz/Sampayo

EL VIBORA Nº182

8

por Andrés Accorsi

Revista de 68 páginas a color y b/n, publicada por Ediciones La Cupula. Mayo de 1995. Precio: 395 ptas.

Increible! A lo largo de los últimos 15 años, El Vibora pasó por varias etapas, incluyendo la under-reviente, la porno, la manguesca y un par más. Esta nueva onda (no seré yo quien la bautice) es, sin embargo, la que a mí más me satisface.

Arrancamos con una tapa y un unitario a color de Tank Girl, con Jamie Hewlett dibujando mucho mejor que en la miniserie que está haciendo para Vertigo. Otro unitario es el de Rubber Flesh, de Miguel Angel Martín, que me sigue sorprendiendo con su dibujo pero no con sus "guiones". Dispersos por la revista, varios autores tienen la difícil misión de hacer una buena historieta en una sóla página, misión en la que triunfan Ralf "Gay" Konig y el prócer Gilbert Shelton, mientras fracasan un tal Alvarez Rabo y el sobrevalorado Mauro Entrialgo.

El resto son historietas de continuará, algo que puede resultar muy incómodo para aquel que no sigue a la revista todos los meses. Entre estos comics descolla Hate, la genial creación de Peter Bagge, que está haciendo furor entre los gallegos. Continúan la infinita saga autobiográfica de Ramón Boldú (interesante pero muy desprolija), La Memoria Oscura, ese tierno y fabuloso relato de Jaime Martín y las aventuras de Sprayliz, una heroína muy real que va ganando chapa de la mano de su creador, Luca Enoch. Como broche de oro, este número presenta el final de Efecto Dominó, una espectacular saga policial escrita y dibujada por Rafa Fonteriz, cuyo talento no paso desapercibido en los USA, donde ya se anuncian sus primeros trabajos para Marvel.

Resumiendo: un numerazo de la mejor revista de comics para adultos que se publica en la actualidad.

© Hewlett/Martin

FANTASTIC FORCE Nº8

1

por Dr. Müle

Comic-book de 36 páginas a color publicado por Marvel Comics. Junio 1995. Precio: u$s 1.75.

GGRrruuaaaaarrgghh!! Qué ascoooo!! ¿Cómo mierda puede ser que basura de semejante calaña llegue a ser publicadaaaa? ¿Cómo Marvel permite la existencia de "Cruel and Inhuman Punishment!"? ¿Cómo puede ser que estos hijos de puta de Tom Brevoort y Mike Kanterovich ganen plata trabajando de guionistas? ¿Quién deja que Dante Bastianoni publique esos abominables intentos de dibujos? Fantastic Force me avergüenza como comiquero. Tras leer esta revista no tengo más que darle la razón a los que creen que el comic son dibujitos pelotudos para pibitos descerebrados.

Este título de la "familia" de Fantastic Four está protagonizado por el hijo de los Richards (¿se acuerdan del dulce niñito Franklin?) ahora convertido en Psi-Lord, una especie de Cable psiónico y su grupito de sobrantes de Fantastic Four. Personajes de mierda que aparecieron en ese decadente título, sin la menor chapa, tratan de llevar adelante un patético cross-over de Atlantis Rising, con unos lastimosos Inhumans y unos paupérrimos subplots. Los miembros del grupo son Huntara (choreada de Big Barda, supuesta hermana del supuestamente fallecido Reed Richards), Vibraxas (un negrito con una pinta de gay que se cae, choreado de Amazing Man), Devlor (un medio humano/inhumano semi-monito) y Lyja, la skrull que impostara a Alicia Masters y terminara casada con Johnny Storm, capaz de mutar en animales verdes. En una palabra: basura.

Lo peorcito de Marvel. Creo que tiene los días contados. Y cuando cierre, los supuestos "artistas" que hacen esta mierda van a tener que empezar a buscar trabajo como taxistas, porque de comics, ni medio.

Es vergonzoso. Es obvio que Marvel mantiene este título sólo para ocupar un poquito más lugar en las bateas de las comiquerías. Gguuuaaaaarrkff!!

© MEG

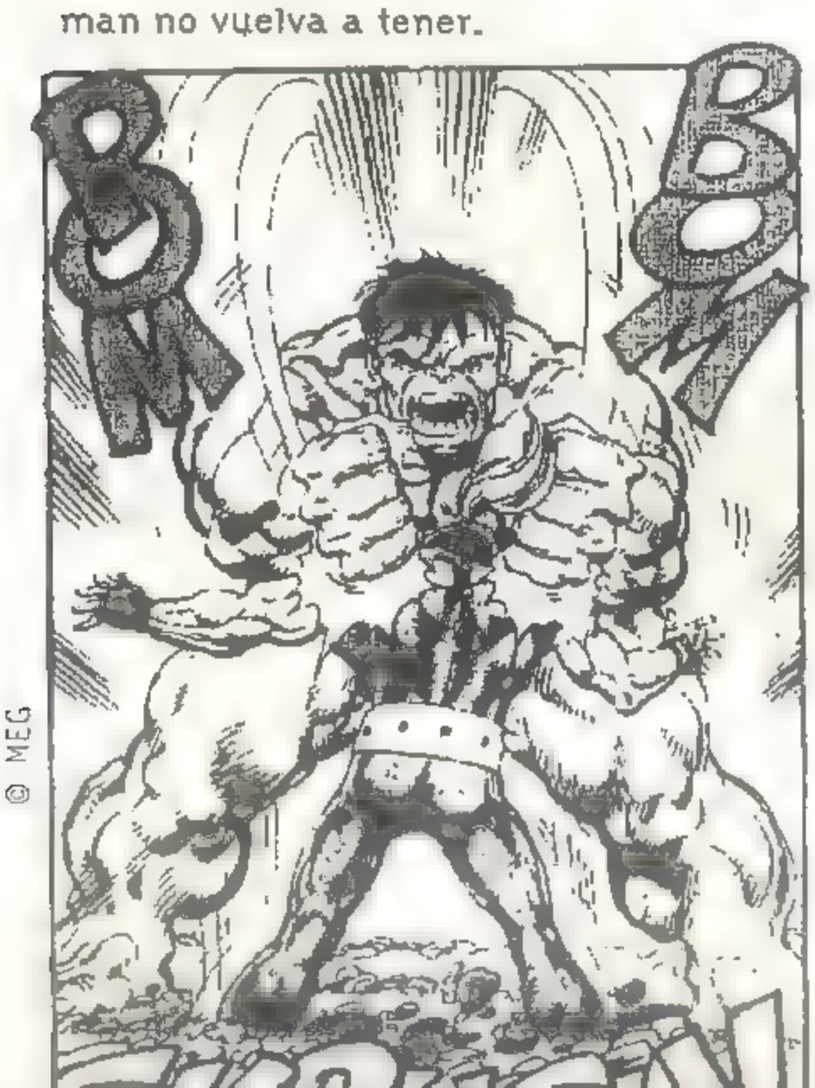
HULK Nº4

7

Por Gabriel García

Comic-book de 28 páginas a color, publicado por Editorial Columba. Abril 1995. Precio: $ 2,00.

Una historia de acción y miedos. Una búsqueda y unas ansias de salvar al mundo de este viejo mastodonte marveliano. Un acuse de años que han ido pasando. Un olor a Intervalo que ni te cuento y algunos colores corridos. Unas feas caras de ese estúpido reprimido que es Bruce Banner,un suspiro luego de cada aparición del muchachote verde, un pasar y pasar de páginas sin darte cuenta que en verdad todo pasa y nada queda, una "historietita". Un pelilargo valiente que se enfrenta a nuestro héroe yconsigue propinarle algún que otro golpecito; una búsqueda de valientes que se atrevan a cazar Hulk. Un par de cuadros románticos bien llevados, una solicitud de matrimonio. Un final abierto pero sin nada parecido al suspenso. Unos dibujos buenos, otros no tanto. Una historia compacta y bastante bien llevada, un John Byrne conocido y respetado, por lo que hizo, por lo que hace, tal vez por lo que hará. Un reingreso de Marvel a la Argentina, con todo lo que significa. Un intento de hacer las cosas bien, parece. Uno y mil recuerdos. Unas ansias de llegar a la época de Peter David, un flash donde me encuentro a Ferrigno y me dan ganas de llorar. Una porquería, de principio a fin, sin historias subliminales,ni magos, ni dioses; sin artistas plásticos descollantes, sin una gran portada. Una basura, que al fin y al cabo cumplió su cometido: me gustó, me entretuvo, abrió el arcón donde guardo los recuerdos acercándome más a mi niñez. Un sentimiento que, quizás, leyendo Sandman no vuelva a tener.



© MEG

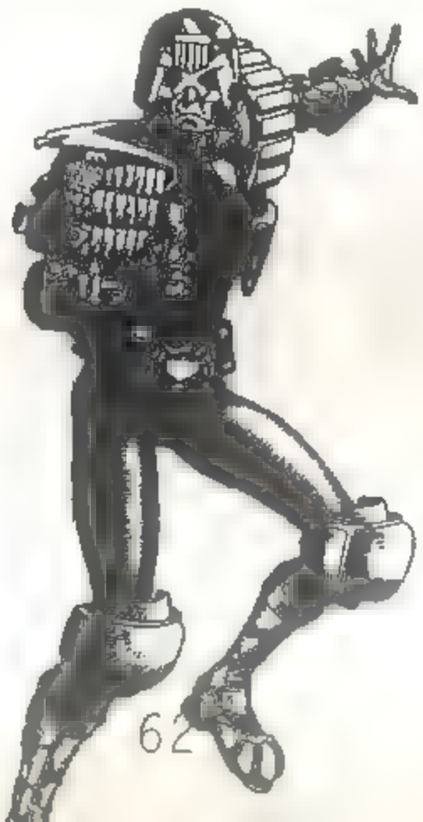
JUDGE DREDD YEARBOOK

6

por Mr.Master

Album recopilatorio de 100 páginas a color y b/n, publicado por Fleetway Editons. Mayo de 1995. Precio: £ 5.95.

Resulta que, todos los años, la Fleetway publica un Yearbook (un anuario, bah) recopilando lo mejorcito de lo que fue apareciendo en la Judge Dredd Megazine. El Yearbook es un libro lujosísimo, con una presentación majestuosa, una tapa espectacular de Sean "Hellblazer" Philips y unas historietas que...bueno, las historietas ya no son tan gran cosa.
La estrella de este Greatest Hits es, para mi gusto, Gordon Rennie, el actual guionista de Judge Dredd que amenaza con ser el próximo Alan Grant, Pat Mills o Garth Ennis. Las tres historias que llevan su firma son las únicas tres cuyos guiones no hacen agua por todos los costados. Una de ellas (en la que Dredd comparte cartel con el juez-cura Missionary Man) está muy bien dibujada por un tal Roberto Corona. Las otras dos, por pichis que dan pena.
Un par de cositas rescatables que ayudaron a arrimar al seis: La historia de Dredd con guión de T.B.Grover y dibujo de Brendan McCarthy (el pirado que se luce con las tapas de Shade), que no está mal; los buenos dibujos de Sean Phillips en la aventura de Harmony y, sobre todo, los fascinantes dibujos de Chris Halls en la aventura de Son of Mean Machine. Este pibe es un obvio clon de Simon Bisley (otro más!) pero la tiene muy pero muy clara. Casi tanto como Mauri to Cascioli.
Para los que están descubriendo al Juez a partir de sus visitas al Universo DC, el Yearbook trae un cuento de Alison Potter que no es ni más ni menos que una precuela a Judgement on Gotham, el primer team-up entre el cana del futuro y el bati-oreja de dicha ciudad.
El resto, flojón-flojón. ¿Qué se le va a hacer? A veces hasta el Juez Dredd erra un par de tiros...



MAMA KING

7

por Hernán Botticelli

Album de 52 páginas a color, publicado por Norma Editorial. Junio de 1995. Precio: 1.100 ptas.

Este Hombre de Java: Mama King, con guión y dibujo de Gabrion, que publica Norma como n.54 de su colección Pandora, es la cuarta y última aventura de la saga iniciática de Herbert Stone. Los lectores duchos y avezados seguramente verán en este personaje a un clon del Corto Maltés, sólo que más místico-orientalista y menos romántico, misterioso y real.
El asunto es que la historia desarrollada no está mal, aunque cae muy seguido en lugares comunes, situaciones poco creíbles y diálogos rebuscados. Escuchen esta joyita: "Tengo que dejarte, Tatiana. Hoy tengo en la boca el sabor amargo de una revancha irrisoria sobre el destino". ¿Lo qué?!? Mucho tango berreta de Ricardito Marin, hermano.
Las escenas en el plano místico están bien presentadas, de forma clara y fantástica. Ahora, la "historia real" entre mafiosos indonesios, arqueólogos, el eslabón perdido, viejos amores y lugareños toscos ("Malín no contento! Malín decepcionado de patrón!") se vuelve un poco despareja y previsible. Trasca el dibujo, ni fu ni fa, no es gran cosa pero acompaña decorosamente a la historia.
Eeeen fin, una aventura más que se deja leer y entretiene sin descollar.

© Gabrion

PRIMAL FORCE N°8

6

Por Diego Accorsi

Comic-book de 36 páginas a color publicado por DC Comics. Junio de 1995. Precio: u$s 2.25.

Durante siglos un grupo de hombres convocados por una entidad mística poderosa (La Mujer del Agua) protegieron a la Humanidad bajo el nombre de los Ley Men. Tras Zero Hour, todos los integrantes son destruidos salvo Dr. Mist, el líder y formador de los Global Guardians. Este gran mago, también llamado Maltis, invoca a los nuevos Ley Men, y por el llamado del Agua, llegan cinco seres de los oscuros rincones del Universo DC: Claw, un guerrero de Hong Kong, con una garra de monstruo; Golem, un ser de la mitología hebrea, una masa de barro viviente; Red Tornado, pero no el elemental del aire, sino la carcaza robótica apenas animada, con escasa inteligencia y poder; el nuevo Jack O'Lantern, de la mitología irlandesa y Meridian, una misteriosa mujer con el poder para teletransportarse por el mundo. ¿Una mujer? Contra todas las reglas hay una mujer entre los nuevos Ley Men. Pero aún faltan miembros...

Liam (Jack O') viaja al plano de La Mujer del Agua y esta le revela algunas verdades. Cuando vuelve, el grupo está un tanto cambiado: Golem tiene forma más humana, Claw y Meridian están de fato, Maltis está en silla de ruedas y dos nuevos miembros se han unido al grupo: Black Condor y un indio que tiene poderes eléctricos. Este número 8 cuenta las reacciones de Liam ante estos cambios y el ataque de un ser medio estúpido que parece cobrar la vida del Dr. Mist. Metamorphosis, con guión de Steven Seagle y dibujos de Nicolas Choles es una historia del montón, bastante hermética para los que no vienen siguiendo la revista (nótese los puntajes del cuadro y descubrirán quiénes siguen la revista y quiénes no). En general, Primal Force da más. Este es un numerito de transición y hasta el dibujo está menos elaborado que de costumbre. Una lástima. Pero prometer, promete.

© DC

SKORPIO N°227

7

Por Dr. Sax

Revista de 100 páginas en blanco y negro, publicada por Editorial Record. Marzo 1995. Precio: $ 6.00.

Ooops! A mi me tocan todas: Skorpio 227. 227! Qué aguante, vieja. Ya todos sabemos que "el mundo de la gran historieta" sobrevive en el mercado nacional por razones ajenas al mercado nacional, pero esto no implica de modo instantáneo que este clásico sea instantáneamente un bofe. Es obvio que las épocas de gloria de Skorpio y Tit-Bits (El Corto Maltés, Henga, Bárbara, Alvar Mayor, El Eternauta II, Nekrodamus y cositas menores pero deliciosas como El Maestro) han pasado hace casi dos décadas (qué viejo soy, qué lo parió!) pero mientras Skorpio tenga laburando a algún Breccia, Mazzitelli mantenga su oficio y el otro maestro, o sea, Don Quique Alcatena figure con su historia mensual, la revista se dejará leer, algunos meses más que otros.

De este número lo mejor es, para variar, la historia de Mazzitelli y Alcatena "El Viento Rojo". También "Fui Yo" (Olivera y Mazzitelli) que recuerda las clásicas de "Precinto 56" o "Skorpio" y se la banca muy bien. Dos detalles: simpático el Dr. Zellig con la cara de Woody Allen en "Dark Ness" y me guardo para el postre a Megacomix, la excelente sección de Diego Accorsi pero... Oh! El espíritu del Dr. Müle me posee Aaaaargh!. -"Oh, dioses ¿cómo que la saga de Flash se llama `Final Velocity'? ¿No será `Terminal'? Bwa-ha-ha". Hablando en serio, uno no puede leer el Megacomix sin sentir un ligero orgullo comiquero: mucha info en este buen complemento para una de las revistas clásicas de la historieta nacional que sigue igual a sí misma.

© Alcatena-Mazzitelli

NEIL GAIMAN'S WHEEL OF WORLDS N°0

5

Por Diego Grillo Trubba

Comic-book de 52 páginas a color, publicado por Teknocomix. Julio de 1995. Precio: u$ 2.95.

La moraleja de la historia podría ser: no confíes ciegamente en nadie, ni aún en tus ídolos, ni aún en los mejores. Y no es que esa sea, justamente, la moraleja de la historieta que he de analizar, sino más bien la de la industria de la historieta que la ha pergeñado.

Neil Gaiman era (y probablemente es) considerado uno de los mejores guionistas de historietas, si no el mejor. A raíz de ello fue convocado por la editorial (que hasta ese momento no existía) Teknocomix con el fin de crear un universo propio de superhéroes. Esta revista es una conjunción de todos los personajes que ha creado hasta el momento. Pero he aquí dos detalles. El primero, es que Gaiman ya había demostrado un traspié con lo superheroico en Black Orchid (que resaltaba fundamentalmente por la gráfica de McKean). El segundo, es que aquí el bueno de Neil sólo ha realizado el planteo de los personajes. En otras palabras, pasó directamente por la caja de la editorial luego de dar los linamientos principales a seguir. En esta revista en particular, ha escrito sólo el plot (y encima en conjunto con el hipersobrevalorado John Ney Rieber), dejando el guión propiamente dicho en manos ajenas.

El resultado es apenas prolijo. Gaiman es aquí una sombra. Una sombra que cobra. Por eso la moraleja de la historia podría ser: no confíes ciegamente en nadie, ni siquiera en Neil Gaiman.

© BIG Entertainment

NUEVA GRILLA COMIQUERA

por Andrés Accorsi

Bueno, la primera grilla gustó tanto, que acá va otra. La forma de resolverla es la misma que la otra vez: Completá este primer cuadrito de acuerdo a las Referencias y después pasá letra por letra al cuadro de la otra página, siguiendo los números que le corresponden a cada letra. En ese otro cuadro se formará el texto de una historieta. Los nombres de esta y los de sus dos autores aparecerán en la primera columna de este primer cuadrito. Suerte!

REFERENCIAS

A) Violento personaje creado por Mike Baron y también "tejón", en inglés.
B) Famoso amigo de lo ajeno creado por Adolfo Mazzone.
C) Hija de Swamp Thing y Abby Arcane.
D) Poderosísima heroína de Marvel, que formó parte de los Avengers y los Defenders.
E) Nombre del guionista de Justice Inc., que actualmente escribe Judge Dredd y dirige el sello Paradox.
F) Una fácil: Carlos. Ilustrador e historietista argentino de gran prestigio en todo el mundo.
G) Otra fácil: Milo. Guionista y dibujante italiano, considerado un maestro del erotismo.
H) Enemiga de la L.E.G.I.O.N. de Vril Dox, que se infiltró entre sus filas para traicionarlos.
I) Gérard. Genial historietista, humorista, dramaturgo y cineasta francés contemporáneo.
J) Otro regalo. Las Puertitas del Sr...
K) Nombre del guionista de Acero Líquido, Metallum Terra y Browning & Cooper.
L) Enemigo de las Tortugas Ninjas. No es Be-bop.
M) Apellido del personaje cuyo nombre se formó en la definición Q de la grilla anterior.
N) Voluptuosa aventurera oriunda del Cielo, que suele toparse con Spawn.
O) Raza que combate con los humanos en la primera saga de Robotech.
P) Famoso mago de la Edad Dorada. Si doy más datos, me regalo.
Q) Super-grupo del Ultraverse.
R) Greg. Dibujante de la miniserie del personaje de la definición N.
S) Notoria historieta de los '80s escrita por Ricardo Barreiro y dibujada por Juan Giménez. Urbe, metrópolis.
T) Otra fácil: Nombre del creador de Sherlock Time, Bolt Rockett y Ernie Pike.
U) País donde se publicaban las revistas Rambla, Metropol y Cairo.
V) Little... Famoso personaje creado por Marjori Henderson-Buell.
W) Sigo entregando: Último tramo del apellido del actual guionista de Hawkman y The Maxx.
X) Regalo de despedida: Otra raza enemiga de los humanos en Robotech.

GRILLA COMIQUERA

A	125	A	76	45	136	34		
B	42	F	133	30	75	54	43	22	89
C	79	14	F	104					
D	27	53	33	128	86	62	119	G	8	47
E	111	98	95	59	139	10				
F	17	I	5	96						
G	113	36	70	108	R	50				
H	82	106	78	38	102					
I	140	4	97	Z	52	87	116			
J	1	28	61	117	Z					
K	46	120	69	114	20	110	O			
L	134	16	15	K	124	132	55	71	103	12
M	3	100	9	73	131	44	18			
N	94	83	66	123	L	11				
O	38	122	13	64	101	85	127	23	I	
P	93	142	19	60	R	31				
Q	21	L	35	121	2	32	129	49	25	80
R	74	40	57	107	L	81	26			
S	51	7	126	112	24	115				
T	41	130	C	141	63	68				
U	67	6	118	58	Ñ	99				
V	109	29	91	138						
W	37	O	92	90	56					
X	135	88	137	I	72					

1 J	2 Q	■	3 M	4 I	5 F	6 V	7 S	8 D	9 M	■	10 E	11 N
12 L	13 O	14 C	●	15 L	16 L	17 F	18 M	19 P	20 K	21 Q	22 B	23 O
24 S	■	25 Q	26 R	27 D	28 J	■	29 V	30 B	31 P	■	32 Q	33 D
34 A	35 Q	36 G	37 W	38 H	39 O	40 R	●	41 T	42 B	43 B	44 M	■
45 A	46 K	47 D	E	49 Q	50 G	51 S	52 I	53 D	54 V	55 L	56 W	■
57 R	58 U	59 E	60 P	■	61 J	62 D	63 T	64 O	E	66 N	67 U	68 T
■	69 K	70 G	71 L	■	72 X	73 M	74 R	75 B	76 A	E	78 H	79 C
80 Q	■	81 R	82 H	83 N	E	85 O	■	86 D	87 I	■	88 X	89 B
90 W	91 V	92 W	93 P	94 N	■	95 E	96 F	■	97 I	98 E	99 U	■
100 M	101 O	102 H	■	103 L	104 C	■	105 X	106 H	107 R	108 G	109 V	110 K
111 E	112 S	●	113 G	114 K	115 S	116 I	117 J	●	118 U	119 D	120 K	121 Q
122 O	●	123 N	124 L	■	125 A	126 S	127 O	128 D	129 Q	■	130 T	131 M
132 L	133 B	134 L	■	D	136 A	■	137 X	138 V	139 E	140 I	141 T	142 P.

KRYPTON COMICS

Te desafía a ganar!. Completá la grilla, fotocopiá esta página y mandala por correo a Av. Forest 536 piso 8 of. 43, Capital (1427) o traela personalmente a Av. Santa Fé 2450,Local 21. Entre las grillas correctas sortearemos fabulosos premios.

Tenés tiempo hasta el 23 de Junio.

La nómina de los ganadores se publicará en Comiqueando nº 14

Suerte!

COMIQUEANDO

ES UNA MASA !

Nº1(5/94). El Regreso de Superman Reportajes a John Byrne y Carlos Trillo. Todo sobre Ren & Stimpy. Comic de Cazador. Suplemento X-Men. $ 4.00-

Nº2(6/94):Los Elseworlds en Argentina. Reportajes a Quique Alcatena y Don Martin. Todo sobre Robotech. Comic de Cazador. Suplemento X-Men. $ 4.00-

Nº3(7/94) Especial Crisis/Zero Hour Reportaje a Robin Wood Comic de Cazador Suplemento X-Men Más páginas $ 4.50-

Nº4(8/94).Los Simpsons. Reportajes a humoristas argentinos Todo sobre Hijitus Comic de Cazador Suplemento X-Men $ 4.50-

Nº5(9/94). Ultraviolentos. Reportaje a los Cazadores. Todo sobre Fuerza G. Comic de Cazador. Suplemento X-Men $ 4.50-

Nº6(10/94): La Hora Uno del Universo DC. Reportaje a Carlos Meglia. Comic de Lucas. Suplemento X-Men. $ 4.50-

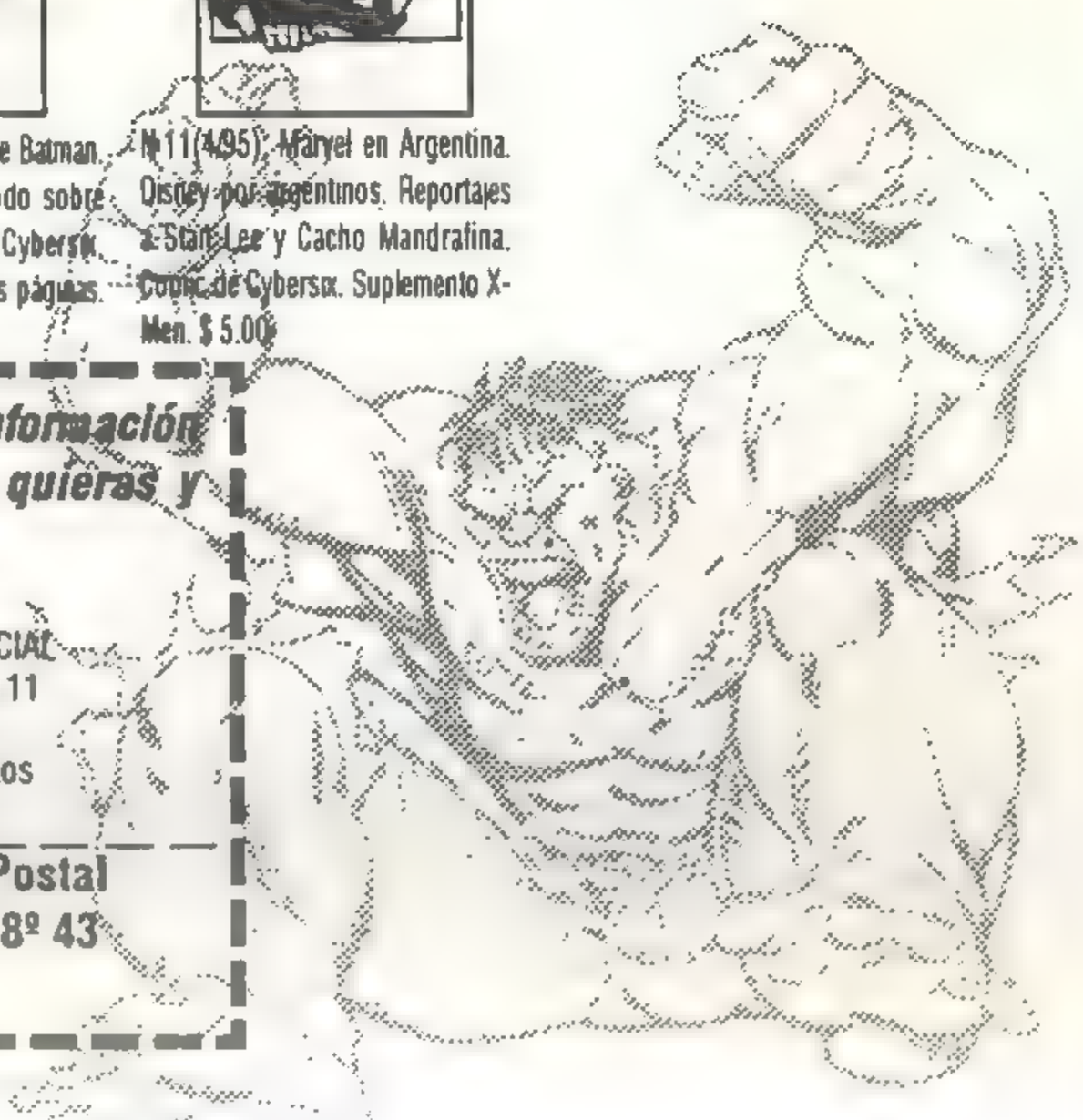
Nº7(11/94): La onda Vertigo. Reportaje a Caloi. Todo sobre X-Men, el dibujo animado Comic de Dani the O. Suplemento X-Men. $ 4.50-

Nº8(12/94). Especial 100 pags. Mega-Encuesta. Reportajes a Todd Mc Farlane, José Muñoz y Chris Claremont. Todo sobre Meteoro. Comics de Lucas y Evan Dorkin. Suplemento X-Men $ 7.50-

Nº9(2/95): Perfil '95. Reportaje a Leo Manco. Todo Beavis & Butthead. Comics de Lucas y Dani the O. Suplemento X-Men. $ 4.00-

Nº10(3/95). El Regreso de Batman. Marvel en Argentina. Todo sobre Robotech II. Comic de Cybersix. Suplemento X-Men. Más páginas. $ 5.00-

Nº11(4/95): Marvel en Argentina. Disney por argentinos. Reportajes a Stan Lee y Cacho Mandrafina. Comic de Cybersix. Suplemento X-Men. $ 5.00



Esta es tu oportunidad de tener la mejor revista de información sobre comics del país! Marcá los números que quieras y sumales $ 1-- por revista para gastos de envíos.

☐ Nº1__4--$	☐ Nº4__4,5-$	☐ Nº7__4,5-$	☐ Nº10__5--$	☐ OFERTA ESPECIAL números 1 al 11 $ 50-- (incluye gastos de envío)
☐ Nº2__4--$	☐ Nº5__4,5-$	☐ Nº8__7,5-$	☐ Nº11__5--$	
☐ Nº3__4,5-$	☐ Nº6__4,5-$	☐ Nº9__4--$		

Fotocopiá este cupón y mandalo junto a un **Giro Postal** a nombre de **Diego N. Accorsi** a **Forest 536 piso 8º 43** Capital Federal, **Sucursal 27**

SOLANO LOPEZ

por Andrés Accorsi

DE LOS GRANDES MAESTROS QUE DIO LA HISTORIETA ARGENTINA EN SUS AÑOS DORADOS, POCOS CONSERVAN LA VIGENCIA Y LA PROYECCION DE LA QUE GOZA SOLANO LOPEZ. EL HOMBRE QUE PASO A LA HISTORIA COMO EL CO-CREADOR DE EL ETERNAUTA ES TAMBIEN UN HOMBRE HUMILDE, CORDIAL Y LABORIOSO, QUE SE REENCONTRO RECIENTEMENTE CON LA ARGENTINA DESPUES DE LARGOS AÑOS DE AUSENCIA. CON USTEDES, SOLANO LOPEZ.

AA: ¿Cuándo y dónde nació?
SL: Acá, en la Capital, en la calle Córdoba, en el año 1928.
AA: ¿Y cómo decidió ser dibujante de historietas?
SL: Lo que me decidió fue que, a pesar de toda la guerra que me hacía mi madre, no podía dejar de dibujar. Yo dibujo desde antes de aprender a escribir. Y cuando murió mi padre, perdí al único aliado que me alentaba en forma discreta y silenciosa. Y toda esa onda negativa me hizo parar un poco hasta que en la adolescencia, a los 12 o 15 años, retomé el dibujo y ya no paré más. En el medio pasé por el Liceo Militar, estudié Derecho y trabajé en el Banco Nación. Pero siempre, abajo de los papeles o de la máquina de escribir, tenía dibujos. Al final decidí que tenía que unir, no separar. Que tenía que tomar al dibujo como medio de vida.
AA: ¿Cómo empezo a vivir de esto?
SL: Empecé buscando, primero en publicidad. A mí me gusta mucho dibujar chicas y pensé que eso me ayudaría a entrar en la publicidad. Y a pesar de la oposición familiar y mis otros trabajos, fui abriendo un camino, un período de adaptación a la publicidad que se hizo bastante difícil. Hasta que un día terminé abandonando la facultad, abandonando el empleo en el banco y metiéndome de lleno a dibujar, a ver que conseguía. Yo no había sido un fanático de la historieta en los años previos, pero me gustaba dibujar escenas de acción que reproducía de las películas de guerra o las de Tarzán, y bueno... empecé a llevar muestras a las editoriales, a visitar dibujantes y finalmente, a los 22 o 23 años, pude empezar a colaborar en Columba y en Editorial Abril. Y desde ahí no paré.
AA: Demos un salto hasta la época en la que usted se hace famoso, que es su época junto a Héctor Oesterheld. ¿Qué recuerda de ese entonces?
SL: Tanto yo como los demás muchachos que estábamos en ese grupo que convocó Oesterheld estábamos muy contentos porque yo, por empezar, estaba trabajando en Editorial Abril, dibujando una historieta escrita por él, que era Bull Rocket. Entonces, dejar la estructura de la editorial, siempre más tirante o con algunas aristas que no eran siempre de nuestro agrado, y entrar a colaborar directamente con una persona a la que admirábamos, respetábamos y nos divertía mucho trabajar con sus guiones, fue fantástico. Estábamos todos encantados. Y creo que el éxito de la editorial en esa época se debió al buen ensamble entre el talento de Oesterheld, que nos daba a cada uno el tipo de historias en las que estábamos queriendo trabajar y de este trabajo que hacíamos nosotros con tan buena predisposición.
AA: Cuéntenos alguna anécdota o algún detalle de la trastienda de El Eternauta...
SL: En esa época yo vivía por acá, por Belgrano, y trabajaba en casa, en una pieza al fondo. Pero al lado se puso una obra en construcción, justo frente a mi estudio. Y yo no podía soportarlo. Entonces me fui a trabajar a la casa de un amigo que vivía a tres cuadras, en la casa de los padres, que tenían un jardín enorme y piezas atrás, en el fondo. Y ahí trabajaba con Julio Schiaffino, que ahora volvió a trabajar conmigo. Y todos los amigos venían a ver, fresquito en la mesa de dibujo, qué le pasaba al Eternauta. Mis amigos, los hermanos, los padres, todos venían a ver qué le pasaba. Estaban todos esperando, incluso

© Solano Lopez/Barreiro

REPORTAJES: FRANCISCO SOLANO

yo, el guión manuscrito (porque él no escribía a máquina) que mandaba Oesterheld. Fue una época muy linda, en un lugar lleno de árboles, con el apoyo y el respeto de los que nos rodeaban.

Y ahí tuve un poco el feeling de que la historieta que estábamos haciendo tenía algo especial. Además era exactamente el tipo de historia que yo tenía ganas de hacer. De hecho, había surgido de una conversación con el propio Héctor, cuando me dijo que las revistas andaban bien y que él y su hermano estaban pensando en editar un suplemento semanal. Como querían que yo colaborara también en el suplemento, me preguntaron qué tenía ganas de hacer. Y yo, que venía haciendo Rolo en Hora Cero, quería hacer ciencia- ficción, pero con un criterio más realista, más comprometido, más próximo al lector y de ahí salió la idea de El Eternauta por parte de Héctor.

AA: Y casi veinte años más tarde, ¿cómo salió la idea de hacer El Eternauta II?

SL: Yo estuve fuera del país entre los años '63 y '68. Cuando surgió lo de El Eternauta II yo estaba trabajando fuerte para la editorial inglesa Fleetway, tenía un equipo grande trabajando. Pero yo sentía que eso estaba cum-

mis capítulos los terminé de dibujar en España o poco antes de irme. Y de pronto, me llamaron de Record, la editorial que habían abierto Alfredo Scutti y Zerboni, para ofrecerme entrar a la revista Superhit. Para ese entonces yo andaba detrás de los originales de El Eternauta, que habían quedado en poder de un imprentero que se los había tomado a Oesterheld como parte de pago de una deuda. Los originales eran míos, pero se los tenía que comprar y yo no tenía la plata que me pedía. Finalmente se los compró Zerboni y se los lle-

originalmente, yo tomaba la popularidad de la revista no como un éxito personal, sino como un trabajo en conjunto. No había datos que pudieran aclararnos cuál de las historietas que hacíamos era la más popular, si Randall, o Inconderoga, o El Eternauta... yo veía que la revista tenía repercusión y recién muchos años después, cuando vi el interés que despertaba reeditar El Eternauta, tuve la prueba de que esa era la historia que había quedado más prendida en el público.

Entonces me llamaron para tra-

bajar en la producción y en la [illegible] y empecé a [illegible] propuesta [illegible] por [illegible] al [illegible] [illegible] [illegible]

toneros y demás. Y todo el trabajo de la segunda parte él lo hizo prácticamente en forma clandestina, apareciendo subrepticiamente en la editorial para entregar los guiones o mandándolos por terceros. Yo lo vi una o dos veces más y las últimas veces fue cuando yo protesté porque él se excedía en el contenido militante y subversivo. No es que yo les tuviera simpatía a los militares ni a su sistema, sino que lo que él proponía, el mensaje de Montoneros, tampoco era de mi agrado. Y el personaje se desvirtuó. Yo ya no sentía al personaje. Me molestaba hacerlo porque el personaje se me movía y hacía y decía cosas que no encajaban.

AA: ¿En qué año vuelve a irse del país?

SL: En el '77 me fui, no por problemas políticos míos, sino porque desde antes venía planeando viajar para intentar entrar en el tipo de trabajo que se estaba haciendo en Europa, el trabajo independiente. Quería abrirme un poco del sistema de la Fleetway, que en su momento me dio muchas satisfacciones y bastante plata, pero ya estaba un poco saturado. Paralelamente, mi hijo cayó preso y yo trabajé para que lo dejaran salir y me comprometí a que sí lo ponían en libertad a Gabriel, nos íbamos para siempre. Y así se sumaron ambos factores. Con el pasaje a la vista, me devolvieron a mi hijo y nos fuimos.

AA: Esta etapa suya en España, la de Ana y las Historias Tristes, tiene mucho de compromiso político, mucha bronca, mucho dolor por lo que estaba pasando acá. ¿Como logró todo ese sentimiento desde tan lejos?

SL: Porque lo tenía a Gabriel al lado mío. El me transmitía esa vivencia sin necesidad de manosear el asunto, porque tratábamos de hablar lo menos posible de eso. Pero como Gabriel escribía cuentos y poesías y vivíamos juntos y nos iban a visitar muchos amigos que habían salido de la cárcel, o que se habían escapado antes, o que se habían salvado, vivíamos un poco ese clima. Y esa preocupación, ese sentimiento nos sensibilizó. Fue bueno, porque tanto él como yo desahogamos muchas cosas. Eso

creó una especie de nexo entre nosotros.

AA: Por las fechas que estamos manejando, hay una historieta suya que no me encaja, que es Calle Corrientes, la que hacía en SuperHumor con guión de Saccomanno...

SL: No, claro, porque entre el año '78 y '79 yo volví a Buenos Aires y me quedé un año y medio. Y ahí es donde enganché ese trabajo.

Hice dos capítulos. Ni bien llegué a España hice el tercero y cuando Saccomanno me mandó el cuarto o quinto capítulo, ya no lo podía dibujar. Me faltaba el gustito de acá y mi cabeza estaba en otra cosa.

AA: ¿Y El Eternauta Tres? ¿Cómo lo engancharon para hacer algo así?

SL: Yo no quería, no quería y hasta el último momento no quise. No quería saber más nada con El Eternauta y al final me pidieron por favor que hiciera aunque sea una guía de estilo. Y les hice algunas caras, sobre todo para los primeros capítulos, algunas cabezas para que usaran. Yo ya me iba, estaba con toda una serie de problemas y lo hice como un favor para que me dejaran en paz y con la condición de que mi nombre no fuera mencionado, porque no correspondía.

AA: De esta misma época debe ser Slot-Barr, su primera colaboración con Ricardo Barreiro...

SL: Si, ese fue un trabajo que se

fue haciendo más de a poco y lo empecé a principios del '77, antes de irme a España con Gabriel. Fueron 12 o 13 capítulos hechos muy de a poco.

AA: ¿Es cierto que había una secuela de Slot-Barr pero los originales a color se quemaron en un incendio?

SL: Si. En ese año y medio que estuve, cuando vi que en Buenos Aires no me sentía cómodo, sentí la necesidad de volver a salir. Y me fui a Europa a explorar cómo estaban las cosas, con la idea de estar tres o cuatro meses y después volver. A los 20 días de irme, se produjo un cortocircuito y se incendió mi estudio. Y no volví nunca más, hasta ahora.

AA: ¿Cuándo y por qué se muda de España a Brasil?

SL: Cuando me vuelvo a encontrar con una señora que me gustaba mucho, que pasó por Madrid y, como no se quiso quedar, yo me fui atrás de ella. Eso fue en el '83 u '84. Es la época en la que hicimos Evaristo con Sampayo. Fueron 180 páginas que empecé en España y terminé en Brasil. Poco después retomé el trabajo constante con Barreiro.

AA: Y actualmente sigue trabajando con él...

SL: Si. Estamos haciendo El Día del Juicio para Italia y acá lo estaba comprando Columba, pero lo cortó. También estamos preparando una continuación de El Instituto que se llama El Prostíbulo del Terror. Las protagonistas son las dos chicas que sobreviven al Instituto, pero además aparecen el Dr.Jeckyll, Mr.Hyde, el propio Stevenson, Freud, que intenta curar al Dr.Jeckyll y hasta Sherlock Holmes y Conan Doyle. Es una historia muy loca, muy divertida y tanto La Cúpula como Fantagraphics están interesados en publicarla.

Además para La Cúpula estoy haciendo unos unitarios eróticos que se llaman Silly Symphonies, pero ahora las voy a cortar para dedicarme al Prostíbulo. Y para EEUU estoy haciendo La Mujer Avispa, para la editorial de Roger Corman. El guión es de Jim Woodring, con quien ya trabajé en Freaks. En estos días voy a empezar el primer capítulo.

AA: Volviendo al tema de El Eternauta, ¿Scutti le paga cada vez que lo reedita?

SL: ¿A mí? (carcajada) No, no.

AA: ¿Y cuál es su posición respecto de la pugna judicial por El Eternauta?

SL: Y, por ahora, me mantengo al margen y expectante. Yo no tengo ningún juicio contra nadie. El juicio que tiene Scutti es con Elsa Oesterheld, debido a que ella percibió que había cometido un error, porque había hecho una cesión de derechos perjudicando y pasando por encima los derechos de sus nietos, que eran menores de edad, y los míos. Ella reconoce su error y por eso inició esa acción, un juicio que ha durado muchos años. Yo nunca hice nada respecto de ese error que ella cometió por una cuestión de amistad y de comprensión por la situación trágica que ella vivió.

Creo que esto empezó con un malentendido. Cuando yo me fui a España en el '77, le dije a Elsa que no tenía interés en seguir trabajando con El Eternauta, porque había estado rodeado de circunstancias muy dramáticas y muy traumáticas como para que yo siguiera en contacto con el personaje, a pesar de que había interés en filmar una película y demás. Yo le dije a Elsa "Si vos podés sacar algún provecho de este material, que sé que te hace falta, quedás en libertad de hacerlo". Yo no le dije que le regalaba los derechos y quizás ese sea el origen de la confusión, porque yo no hablé en términos jurídicos. Ella no entendió bien e hizo esa cesión de derechos, que es la que ahora se intenta anular.

De todos modos, en ese contrato a mí no se me menciona. Seguramente por consejo de los abogados, se habla de la cesión de la obra literaria El Eternauta, como si Héctor hubiera producido una novela de El Eternauta que existía independientemente. Así, ella no tendría por qué darme cuenta de esta acción. Eso me molestó y, cuando volví, le hice notar a ella y al abogado que ese supuesto libro o novela de El Eternauta era posterior al nacimiento de El Eternauta. El Eternauta había nacido en historieta, paulatinamente, episodio a episodio, en un trabajo de colaboración entre Héctor y yo, de común acuerdo.

UN NUEVO ETERNAUTA

AA: Hace poco, Barreiro nos contó que estaba preparando con usted una nueva secuela de El Eternauta. ¿Como va eso?

SL: Barreiro esta preparando el plot. Hemos conversado bastante sobre la forma que va a tener la historia, la longitud y donde la podemos presentar y queremos que sea una continuacion con todas las caracteristicas que tuvo la primera parte. Hay que buscar un buen medio para publicarla.

AA: ¿Y como pesa en esto el problema legal?

SL: No hay problema legal, porque lo que esta en litigio es la primera parte y esto es una continuacion. Esto no esta atado a ninguna cesion de derechos. A El Eternauta como titulo, como marca, lo recupera ahora Elsa Oesterheld y la mitad la tengo yo. Ella, sus nietos y yo somos los propietarios de El Eternauta como marca.

AA: ¿Se sabe cuando y donde se va a publicar?

SL: Estamos esperando que se de un buen momento editorial para hacerlo. Estamos pensando en un medio masivo, como podria ser el Clarin, o un lugar asi. Porque la historieta es un arte popular, tiene que llegar a la mayor cantidad de publico posible. A mi me da pena esta situacion en la que ha quedado un circulo de aficionados muy fiel, pero que no trasciende. Me gustaria recuperar ese publico y uno de los medios con los que se puede recuperar al publico masivo es un diario de gran tirada.

Por eso también me molestó cuando Héctor decidió, sin consultarme ni participarme de su decisión, hacer una segunda versión con algunas modificaciones, con Alberto Breccia. Eso no pasó a mayores porque yo por amistad, por no darle vueltas al asunto y porque después conté con el pedido de disculpas público de Alberto, que reconoció que mi versión era la verdadera y que la suya había fracasado, no hice nada y dejé pasar por alto esas cosas. Y ahora estoy esperando que salga el fallo final de la Cámara de Apelaciones respecto de la situación legal de la obra. Mientras tanto, sigo sin recibir ningún beneficio.

AA: Cambiando de tema, ¿por qué le parece que perdió fuerza todo el movimiento del comic adulto que se impuso en Europa en los años '70 y '80?

SL: Tendría que reflexionar un poco sobre eso. Estos 10 años que pasé en Brasil hicieron que se me dificultara mantener las relaciones con los editores con los que me movía cuando vivía en Europa. Y le perdí un poco el hilo a la evolución que tuvo el comic en Europa, esa pérdida de interés por parte del público. Lo único que puedo hacer es reflexionar sobre el progresivo agotamiento de esa variante adulta que, me parece a mí, se dio por falta de talento tanto de los guionistas como de los dibujantes. No es mi intención criticarlos, porque creo que hay guionistas y dibujantes muy buenos, pero me parece que como expresión cultural adulta, nunca llegó a serlo del todo. Creo que se quedó en el nivel de la historieta juvenil, algo así como una película de aventras un poco más comprometida, con más fuerza y menos limitaciones; con una mayor libertad de expresión en los aspectos políticos, sexuales, sociales... En aquella época la historieta tuvo mucho compromiso social político, como movimiento de protesta de la juventud. Pero se agotó, no se renovó. No pasó del género de aventuras. Yo, con Carlos Sampayo y con mi hijo Gabriel, intenté no hacer una producción simplemente de entretenimiento, sino una obra comprometida desde el punto de vista literario, gráfico y ético. Pero no tuvo vigencia. Creo que a este tipo de trabajo le queda un público muy reducido, que puede existir, pero que no alcanza para sostener económicamente la producción en forma de industria.

AA: Ahora parece estar mucho mas de moda el comic porno, un genero que usted también cultiva. ¿Por dónde cree que pasa este auge de lo erótico?

SL: Pasa un poco por la pulsión erótica de la juventud y del público en general. Por la liberación cada vez mayor de los tabúes de la gente, que tiene menos limitaciones para acceder a este tipo de producción y por una pérdida de valores, de ilusiones, de idealismo de la sociedad en general, que no se siente comprometida con ninguna esperanza de mayor vuelo. Esto es lo que podría llamarse "negativo". Pero hay otra parte que a mí me parece positiva y que es la forma en que encaro mi trabajo, que es la desmitificación del sexo, en el sentidoque les doy yo a mis historietas, donde no intervienen la perversión, ni el sadismo ni la violencia. Esto no es una cosa tabú ni pecaminosa ni nada, sino una forma de diversión, de abstracción, de expansión en esta sociedad tan poco ilusionada. Ademas, a mí siempre me gustaron las chicas. Si no hice historietas eróticas antes, es porque no se podía (risas). Ahora hay espacio para hacerlas.

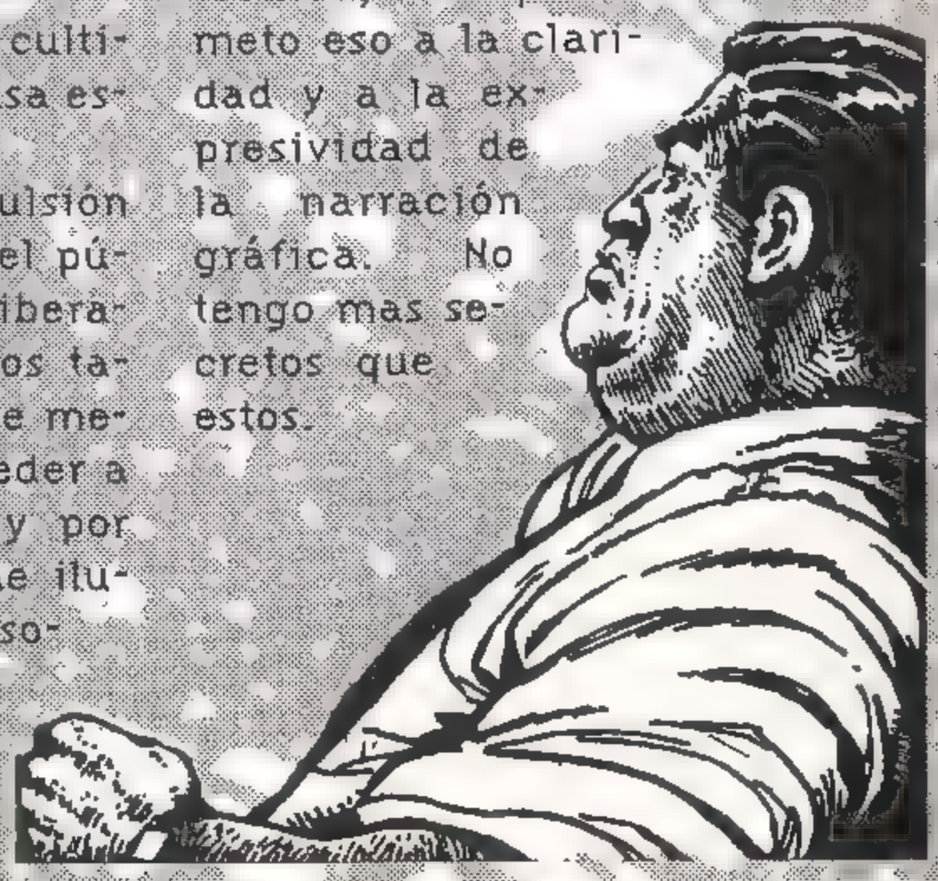
AA: ¿Sigue leyendo historietas?

SL: No... me divierto mas haciendolas. No porque no me interese lo que se esta haciendo, sino porque tengo poco tiempo. Y quizas lo que se hace no me llama mucho. Tampoco sigo a algún autor en especial. Me interesan, por ejemplo, Manara y Moebius. Manara, por la perfección y la habilidad gráfica en el campo de lo erótico. Y Moebius me parece un gran artista, un gran dibujante, con una gran imaginación, una gran personalidad y resuelve muy bien todo lo que hace.

AA: Ultima: ¿Cómo definiría su estilo? ¿Hacia dónde orienta su búsqueda?

SL: Lo que yo busco en mi trabajo es una narración gráfica limpia, bien explícita, dramática y con un contenido. Quiero personajes que reflejen la psicología y el estado de ánimo. No me preocupo tanto por una perfección técnica, sino que someto eso a la claridad y a la expresividad de la narración gráfica. No tengo mas secretos que estos.

© Osterheld/Solano Lopez



© Solano Lopez/Sampayo

TODA LA CHAPA

PREACHER: EN LA BUSQUEDA DE DIOS

por Diego Grillo Trubba

Jesse era predicador y perdió la fé en la fe de los que iban a su iglesia. Tulip acaba de asesinar a un hombre. Y Cassidy...bueno, el parece divertirse, solamente En el medio, Genesis, un hibrido celeste escapado del Cielo, vino a parar al cuerpo de Jesse. Lo que busca es, simplemente, encontrar a Dios Y empieza por Texas, un lugar tan bueno como cualquiera.

Si Garth Ennis habia demostrado, con todo el replanteo que hizo en la serie Heliblazer en los numeros que van desde el 41 al 83, ser una joven promesa para el comic mundial, en Preacher parece tener la intención de quitar del podio a los "mejores guionistas", como Neil Gaiman, Alan Moore y Grant Morrison, estos dos últimos en franca decadencia o, por lo menos, en un llamativo bache creativo. Garth Ennis, como guionista, tiene la extraordinaria habilidad de hacernos sentir, al recorrer sus paginas, que cada uno de los personajes esta respirando Las historias de Garth Ennis viven, y con ello hacen más placida nuestra existencia.

Por su parte, Steve Dillon, que en sus primeros numeros de Hellblazer (desde el 49 en adelante, con algunas intermitencias) parecia un dibujante sólo prolijo, con un trazo que se acomodaba a la historia, aquí, en Preacher, parece haber encontrado un guion a su medida Cada una de sus líneas conlleva una seguridad que envidiaría más de un colega suyo (ayudado por el excelente color de Matt Hollingsworth).

Y qué decir de las tapas de Glenn Fabry. Quizá que ver en el correo del número dos, en blanco y negro, lo que será la del número tres, dan ganas de mearse encima.

Alguien podrá decir que es una exageración que uno recomiende con tanto fervor una revista que sólo va por su tercer número, pero hay que tener en cuenta varias cosas: primero, que los personajes principales ya han sido presentados y son más que interesantes; segundo, que me juego cualquier guita a que este equipo creativo no va a desilusionar, pues nunca lo hizo (si no, que alguien me muestre un número siquiera regular de cuando realizaban Hellblazer), tercero, que justamente va sólo por el tercer numero, por lo que aún es posible conseguir los numeros atrasados y disfrutar de la serie en forma completa.

Además, esta serie resulta interesantísima de remarcar en el mercado porque no considera a los lectores una especie de infradotados, sino que presenta un planteo inteligente, que resiste múltiples lecturas. Recomiendo leer el primer número por lo menos tres veces y se verá cuántas lineas hay dentro de la historia el cielo no es el paraiso soñado, los angeles no son esos seres con piedad absoluta, no existen las verdades reveladas, los personajes dudan, no saben bien en que están metidos y apenas si siguen tirando hacia adelante, creyendo (o queriendo creer) que al final de ese camino hay, por lo menos, algo que se asemeje a un tipo de

© Ennis/Dillon

respuesta. Pero ¿no les parece a mi o esto se parece mucho a la vida?

Quizás sea cierto que Ennis creó la serie para tener el copyright del personaje (y por ende, más dinero) pero también es posible suponer que lo hizo para tener mayor libertad y desplegar con mas fuerza su vuelo creativo. Hasta lo leído, disfrutado -y hasta llorado, con el final de Face at the Gates of Hell- [illegible] no me queda más que decirles que se acomoden en sus asientos y disfruten, porque Preacher es lo más parecido que he visto al gozar sobre papel.

CORREO

por Andrés Accorsi

Que los cumplas feliz, que los cumplas feliz, que los cumplas, Comiqueando, que los cumplas feliz! Como verán, la joda sigue y sigue en todos los rincones de la revista. Discúlpennos, lo que pasa es que no lo podemos creer. Ahora sí, hora de pasar a las cartas, no sin antes agredecer y felicitar a Salvador Sanz y su equipo por su fanzine Catzole Comix, que es un verdadero derroche de talento joven. Fuerza!

Mr. Accorsi Andrés:

No quiero caerte chupamedias de entrada, pero me siento orgulloso de que una revista así sea hecha en nuestro país. Lo mejorcito son los Comic Clips y La Verdulería. La nota de los X-Men me tiene un poco mareado, a ver si después la reemplazan por la Legión o la Liga.

El motivo principal de esta carta es que me digas qué te parece lo que está pasando actualmente en la Liga. A mí me parece un asco y te puntualizo el por qué:

1. Obsidian es un perdedor que siempre se queja y vive esperando lo peor. Su look de "hombre agujero" da náuseas.

2. Nuklon está más que nada para equilibrar el pesimismo de Obsidian. Encima lo hacen un judío ortodoxo que se niega a salir con Fuego porque ella no es judía.

3. Si iban a poner miembros de Infinity, podrían haber puesto a Jade.

4. La peor: Poderosa olvidó que alguna vez conoció a Nuklon. En la JLA N94, página 18, Poderosa le dice "¿Y vos quién sos?", a lo que Fuego responde "El es Nuklon, y realmente es un optimista".

5. Lo que hicieron con Maxwell Lord es imperdonable.

6. JL Task Force tiene a Triumph (cuya historia es difícil de tragar) y a The Ray, por el simple hecho de ser famoso.

7. Extreme Justice tampoco se salva. Nunca me gustó el grupito que se la pasa dando masa, menos en el primer número (o en Cero, que es lo mismo). Lo único bueno es que Bicho Azul considera que SU Liga es la Liga de la Justicia. Hablando del Bicho, ahora lo hacen parecerse una cruza entre el Hombre Araña y Reed Richards (vive colgado de cables y sabe para qué sirve cualquier máquina que se le cruce).

8. Ya no tiene el humor que lo caracterizaba.

Quisiera saber tu opinión, Andrés, ya que no domino tan fácil el inglés como para mandar una carta a la DC, y para que salga en Perfil faltan como cuatro años. Por último, quisiera saber si Diego se acuerda de esa vez que le hice un reportaje en Comic Shop sobre lo que él más sabe: comics (Grande, Maestro!). Decile gracias de mi parte por su buena onda y gracias a vos por leer mi carta.

Martín Casanova. Banfield.

Mil gracias a vos, Martín. Me llama muchísimo la atención que te tomes tan en serio todo esto de la Liga de la Justicia y más me llama la atención que quieras saber mi opinión al respecto. Te cuento que a mí la Task Force y Extreme Justice me emocionan poco y nada y la Liga América me entretiene, pero hasta ahí. Me gustan los personajes, pero las historias no me terminan de cerrar (la del N.99, por ejemplo, es intragable). Respecto de tus puntos: 1.Obsidian me gusta así. Lo de "hombre agujero" es temporario. 2.No me parece del todo mal. 3.Jade está en Blood Pack. 4.Eso es de terror, imperdonable. 5.Había que hacer algo con Max Lord, y lo que hicieron no está del todo mal. 6.Odio a ambos. 7. No creo que sean tan giles de limitarse a hacer una revista de masa y masa. Lo del Bicho no está tan mal. 8.Es cierto y es lamentable. Bueno, espero que el N.100 de la JLA y los regresos de Guy Gardner y Firestorm reaviven tu pasión por este ancestral supergrupo. Si no lo logran, repasá algún Ojo al Piojo para ver con qué otros títulos te podés enganchar. Diego también te manda saludos. Hasta pronto!

En una extensísima carta, en la que nos reproduce un fragmento de un artículo publicado por ahí con el que el Dr.Müle se haría un festín, José Luis Boterberg, de Córdoba, nos habla del capítulo de los Super Amigos titulado "La Muerte de Superman", cuestiona la originalidad de la saga Funeral For a Friend, nos putea por tomarnos vacaciones en Enero, dice que comparte su fecha de nacimiento con Maurito Cascioli, manda saludos a los Cazadores, pide notas sobre Watchmen y V For Vendetta (No way, viejita; estamos en los '90, por si no la pescaste), pide que vuelvan las Charlas en el Parque y hasta se da el lujo de decir cosas como estas: "Los otros días compré el N.3 de X-Men (edición ar-

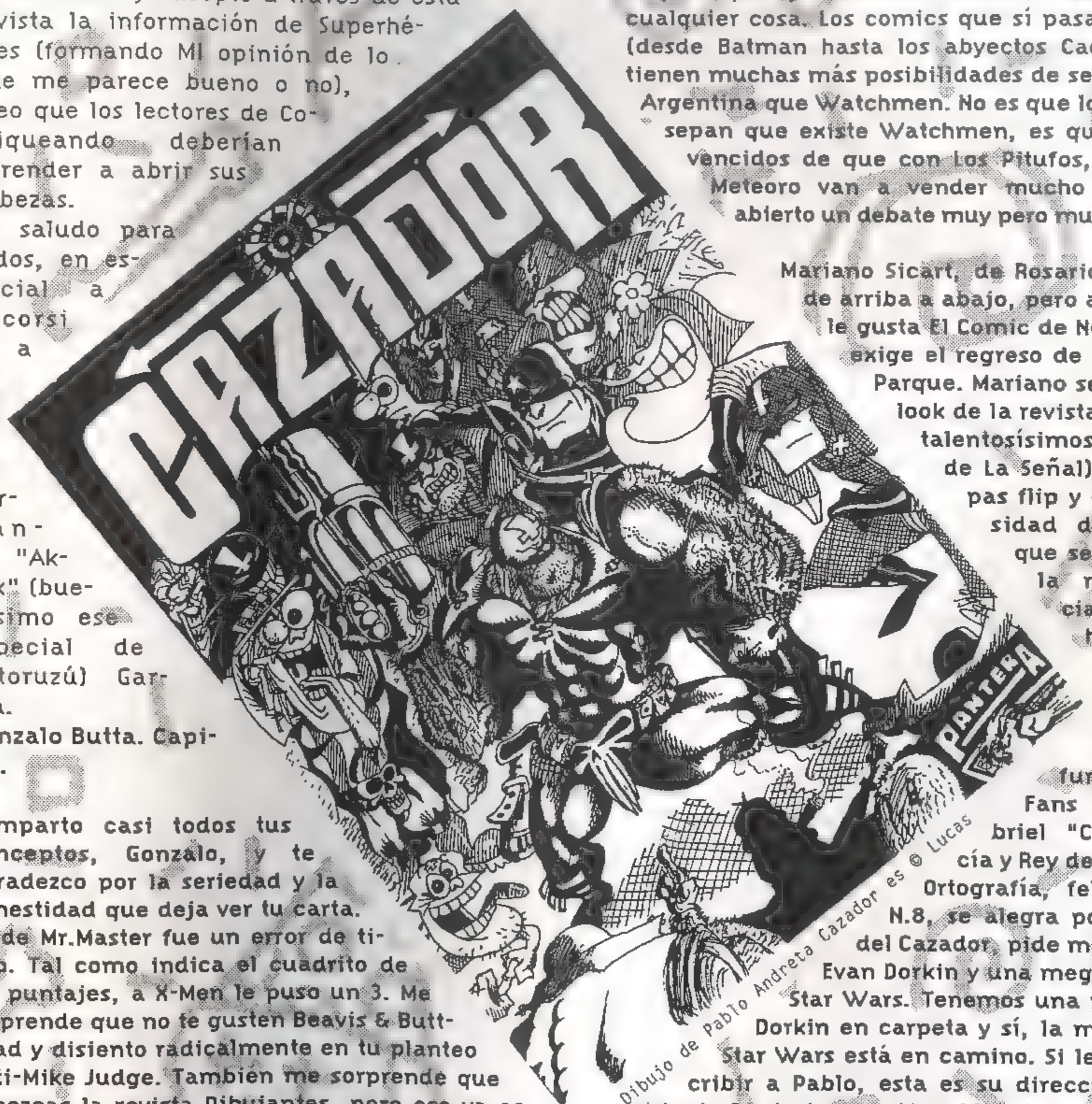
gentina) y desde mi punto de vista, el guión de Claremont me pareció una cagada sin ton ni son. Todo se basa en una perorata psicológica entre los mutantes buenitos (los X-Men) y los mutantes malos (Magneto y los suyos). Yo digo, ¿para qué emplear un número de cuarenta y pico de páginas, y otro número más, para mostrar peleítas entre los mutantes chotos? Realmente, 3 números para semejante cagada son al pedo.
También compré hace un mes un número de El Víbora...qué sé yo, los gallegos botones tienen menos de dibujantes o guionistas que David Copperfield de mago. Ustedes dirán "¿Y a este qué le gusta?". Y sí, los otros días conseguí gracias a Perfil (Dios la bendiga tanto como a Comiqueando) el primer anual de Legends of the Dark Knight, verdaderamente para chuparse los dedos.
En este último número de Comiqueando me encuentro con que a partir del '95 se inaugura un nuevo año de los Top Tens y, siguiendo con mis reflexiones, creo que meter en una misma bolsa tanto a guionistas como dibujantes o a los comics en sí, es una estupidez. Por ejemplo, ¿Qué tienen que ver Gaiman o Morrison con Byrne o Messner-Loebs? No se pueden poner en una misma lista a Jim Lee y a Frank Miller. Son todos estilos distintos. No es lo mismo leer Sandman que leer Legión".
Bueno, José Luis, realmente no entiendo bien cuál es tu planteo respecto de los Top Tens. Tratá de aclarar cuál es tu postura y qué proponés a cambio de lo que calificás de "estupidez". Te cuento que, si bien reconozco que es despareja, todos los números de El Víbora que leí me gustaron mucho más que Duelo, a mi juicio una de las peores historias publicadas desde que existe Legends of the Dark Knight. Perfil ha publicado infinitas historias de Batman muy superiores a esa. Y lo de X-Men...¿qué querés que te diga? Andá haciéndote a la idea de que lo que viene después de Claremont no es mucho mejor. Por lo menos para mi gusto, es bastante peor, lo cual no es poco.
Gracias por tu carta y hasta la próxima.
Acompañada de dibujos e historietas a granel, llega otra profusa misiva.

Hola!
Bueno, el dinero es escaso e invertirlo en un producto que en estos momentos es exitoso dentro del pequeño movimiento del comic nacional, pero pequeño para considerarse un fenómeno a nivel popular y masivo, es ya de por sí un acto de admiración y respeto por su revista. Nosotros, desde este Correo (que podría llamarse Ida y Vuelta) les damos palos, pero no estamos más que reafirmando esto que os digo. Claro, siempre partiendo de una base de respeto mutuo (que no pasa por el tutearse) que creo que se ha cumplido a lo largo de este largo año.
No escribí para alabarlos, tan sólo para darles fuerza. Es muy fácil decir "Amo a la historieta" cuando la época es buena, pero cuando se está pasando una crisis, en un país que no permite vivir del comic, repetir "Amo a la historieta" con la misma intensidad que en las épocas doradas hace que nos sintamos identificados con ustedes. Por eso, en los momentos de ajustar el cinturón, acuérdense de nosotros. Desde nuestro pequeño (pero importante) lugar, sabemos que no les vamos a dar de comer en abundancia, pero al menos tenemos la intención de que su trabajo no sea en vano.

Dibujo de Mariano Sicart y Mauro Nebbia

Gracias a ustedes conocí a RAN y me interesé por encontrar lo bueno del animé, aunque sigo aborreciendo el sistema de dibujar que tienen. Descubrí que, a pesar de odiar esa manía yanki de crear miles de grupos y subgrupos y comics de sus integrantes para así relacionarlos y forzar al pobre infeliz del lector primerizo a comprar unos diez millones de comics para finalmente entender que le tomaron el pelo, hay cosas muy interesantes como Miller o Spawn. En gran parte es un logro de ustedes, sacarme prejuicios sin que eso implique un lavado de cerebro.
Hablando de la revista en general, la animación debe tener una sección fija, como también debe serlo la sección Fuera de Joda, o al menos número por medio. Con respecto al avechucheo, no me simpatiza (no me refiero a la sección, sino a la acción en sí) y no me creo un gil por comprar algunas revistas gallegas de mala calidad que serían imposibles de vender a un buen precio en un futuro. Para mí, la colección de las viejas Fuera Borda vale mucho más que el primer número de Superman. Otra cosa, después de leer la crítica de Mr. Master en el N.8 no entiendo por qué X-Men se llevó un 8. ¿Saben a qué me recuerda Comiqueando? A la vieja y querida Dibujantes. ¿Qué? ¿Que soy un viejo nostálgico? Ja! Tengo apenas 17 añitos (pruuu!)
También estoy contento con la nueva onda animada de The Simpsons, Batman Animated Series, Ren

& Stimpy, The Critic y lo más nuevo: Duckman (¿Lo han visto? Es fabuloso!). En cambio, deja mucho que desear la porquería de Beavis & Butt-Head, que son tan sólo buenas ideas desperdiciadas bajo un tipo (Mike Judge) que no tiene capacidad para conducir una serie (los animadores que tiene a su cargo son mejores que él) y dentro de este mundo repleto de bosta, ellos tiran más bosta convirtiéndose en la bosta misma.
Respecto de lo que planteó Gustavo Sala en el N.8, creo que la mayoría de los lectores de Comiqueando solicitan Superhéroes. Comiqueando les ofrece Superhéroes (al menos en la mayor parte de la revista). Telegarcha ofrece Grande Pa! y la gente consume Grande Pa!. Ahora, ¿no creen que no abrir el campo a este público para que conozca a Herriman, Gottfredson o quien sea del comic adulto, europeo, etc. es faltarle el respeto al lector de X-Men o de la Liga de la Justicia? Yo creo que sí. Así como yo acepté a través de esta revista la información de Superhéroes (formando MI opinión de lo que me parece bueno o no), creo que los lectores de Comiqueando deberían aprender a abrir sus cabezas.
Un saludo para todos, en especial a Accorsi y a Fernando "Akfak" (buenísimo ese especial de Patoruzú) García.
Gonzalo Butta. Capital.



Comparto casi todos tus conceptos, Gonzalo, y te agradezco por la seriedad y la honestidad que deja ver tu carta. Lo de Mr.Master fue un error de tipeo. Tal como indica el cuadrito de los puntajes, a X-Men le puso un 3. Me sorprende que no te gusten Beavis & Butt-Head y disiento radicalmente en tu planteo anti-Mike Judge. También me sorprende que conozcas la revista Dibujantes, pero eso ya es otro tema. Espero más cartas tuyas y gracias por "invertir" en nosotros.

**Bruno Magistris, de Villa Ballester, dice que estamos elevando al comic a un nivel adulto, cosa que no sé como tomarla. También dice leer todo tipo de comics, de Sandman a Patoruzú y plantea lo siguiente: "¿Por qué no hay mas editoriales argentinas que publiquen la inmensa variedad de comics yankis? Y la respuesta es, aunque nos duela, porque en este país todavía se juzga al comic como un simple divertimento o una simple distracción infantil, basada en conceptos como los que demostraba Adam West en la famosa (y discutida) serie de Batman de los '60. No saben que existe el comic para adultos y un rico material literario como por ejemplo la excepcional miniserie de Alan Moore, Watchmen, o Batman: The Cult y un largo etcétera. Creo que habría que replantearse algunas ideas erróneas que abundan en los diminutos cerebros de los capitalistas argentinos".
El tema da para mucho, casi para un Fuera de Joda, pero desde ya te aclaro, Bruno, que me parece que la estás chingando. Al capitalista no le importa un carajo si un comic tiene riqueza literaria y contenido adulto o si es una bóñiga que no sirve ni para envolver las papas. El editor profesional publica sólo aquello que cree que le dejará una buena ganancia. En este sentido el comic es bastante poco atractivo, ya que no tiene una gran presencia en la TV, que es la principal (y más cara) herramienta para vender cualquier cosa. Los comics que sí pasan por la tele (desde Batman hasta los abyectos Cacafantasmas) tienen muchas más posibilidades de ser editados en Argentina que Watchmen. No es que los editores no sepan que existe Watchmen, es que están convencidos de que con los Pitufos, Superman y Meteoro van a vender mucho más. Queda abierto un debate muy pero muy interesante.**

Mariano Sicart, de Rosario, nos elogia de arriba a abajo, pero aclara que no le gusta El Comic de Nunca Aabar y exige el regreso de Charlas en el Parque. Mariano se copa con el look de la revista (obra de los talentosísimos muchachos de La Señal), con las tapas flip y con la diversidad de opiniones que se expresan en la revista. Gracias, Mariano, y hasta pronto.

Pablo Andreeta, miembro fundador del Fans Club de Gabriel "Cabeza" García y Rey de las Faltas de Ortografía, felicita por el N.8, se alegra por la partida del Cazador, pide más comics de Evan Dorkin y una mega-nota sobre Star Wars. Tenemos una más de Evan Dorkin en carpeta y sí, la mega-nota de Star Wars está en camino. Si le quieren escribir a Pablo, esta es su dirección: Comandante Piedrabuena, Monoblok 4, Depto. 6, Barrio Marítimo, Berazategui (1885). Asta la procsima, Pavlo.

Amigos de Comiqueando:
Mi nombre es José Barceló Bravo, tengo 17 años y decido escribirles luego de un exhaustivo análisis de sus primeros 8 números. Lo cierto es que soy un cebado de Robotech y esa es quizás la razón principal por la que les escribo. Pero antes, les doy mi

humilde opinión sobre su revista: Espectacular! Sensacional! Creo que me gusta más que la Comics Scene, porque además Comiqueando es argentina. Lo que más me gusta es X-Men Sólo Para X-Pertos, La Verdulería (ya era hora de que alguien les diera por el culo a esos que hablan sin saber un carajo!!), Cebamiento Infinito (muy bien el Dr.Sax y Mr.Master), el comic del Cazador (que vuelva!) y, en general, toda la revista está de 100.
Algunos pedidos: Hagan una nota sobre los dibujos de Cobra, un tremendo superagente con el que me copaba hace unos años (al margen, ¿en la tele pasaban la versión japonesa? Porque para las 6 de la tarde tenía desnudos muy picantones y mucha violencia...). Creo que soy el segundo en pedirlo, así que hagan una nota de G.I.Joe, si puede ser, con un fichero coleccionable como el de los X-Men.
En cuanto a mi dibujo preferido, la terrible saga de Rebotech, esta es mi teoría de la Protocultura: El científico y maestro de la Robotecnia Zor-Prime descubre, a partir de la Flor de la Vida, una nueva fuerza energética llamada Protocultura, la cual permite la creación de complicados engendros robotecnológicos (su policía espacial, los Zentraedi) capaces de, por la fuerza, dominar todo el Universo. Pero Zor, en desacuerdo con sus congéneres, huye con los secretos de la Protocultura, que finalmente yacen en la humanizada nave SDF-1. Así, los Maestros deciden enviar a su raza beligerante a recuperar la nave y los secretos que ella encierra. Según la serie, pocos Zentraedis sabían concretamente de qué se trataba. Sólo lo sabían los de mayor jerarquía y es por eso que los humanos los engañaban diciéndoles que el amor, la paz, la música y otros sentimientos nobles son fruto de ella (ver el capítulo 30 de Macross, "Viva Miriya!").
Bueno, eso fue todo. Los felicito por su revista y les auguro el mayor de los éxitos. Sigan así!

José Barceló Bravo. S.M.de Tucumán.

Mil gracias por tu buena onda, José, y por escribir desde tan lejos. A nosotros también nos copa Cobra, así que en una de esas le dedicamos una nota un día de estos. G.I.Joe es más difícil, porque nos gusta poco y nada. Para todos los Robo-cebados que le quieran escribir a José, su dirección es: Mendoza 415, 1A, S.M. de Tucumán, (4000).

COMIQUEANDO
¡¡¡LA CONEJA QUE LOS PARIÓ A TODOS!!!
DICK TRACE
¡¡¡THE ACCORD! FALL!
¡¡¡NO VOLVERÁ A AUMENTAR O A CAMBIARLE EL LOOK A NINGUNA REVISTA!...
¡¡¡SEGUN NUESTROS INFORMES, JAMES SHARPE SE OCULTA EN NUESTRA REVISTA!...
¡¡¡Que mierda tendrá que ver!!!
TEATRO LIBRE
Viernes 29 de Noviembre de 2079
Luis Aubel

Dibujo de José Luis Botenberg

Carlos Segalis, de Capital, nos pone puntajes a todos los números (el más bajo fue un 6, el más alto un 10) y pide un ranking de los comics más vendidos en EEUU (ya expliqué por qué no lo vamos a hacer), actualidad de Marvel (siempre hay algo de eso en Comic Clips), una nota sobre Heroínas y Villanas (no es mala idea, la vamos a considerar) y una nota sobre los títulos de Image, que está en este mismo número. Gracias, Carlos, y volvé a escribir.

Yo, Man!!
¿Cómo andan? Espero que bien. No les voy a decir que la revista está muy buena porque ya lo saben. Esta vez escribo por otra cosa: ¿Por qué no hablan de Milestone?!
El Universo Milestone es el mejor que hay! No tiene kilombos de continuidad, no hay resurrecciones estúpidas, no hay "enhancement covers" que te suben el precio hasta las nubes, no hay ultra-minitas-con-super-cuerpo-y-cerebro-nulo...el único error que tuvieron fue Worlds Collide, que fue por obligación de la compañía.
Milestone es el universo perfecto. Blood Syndicate es el mejor grupo que hay. No es el típico supergrupo tipo Justice League, Avengers, Legion o X-Men, sino que son una verdadera banda, una pandilla, una masa.
Static es un ídolo. No es el típico Spider-Man o Robin que se enfrenta con villanitos estúpidos, sino que tiene problemas verdaderos, como en el número en que tiene que arreglar un conflicto entre negros y judíos.

El origen de Static y Blood Syndicate es perfecto: Una guerra entre bandas, donde todas se juntan para una pelea final para ver quién se queda con Paris Island. La policía se entera y para señalar a los que estaban ahí tira un gas lacrimógeno radiactivo pero supuestamente inofensivo, el cual mata a la mayoría de los presentes. Los pocos que sobreviven sufren serias mutaciones o reciben poderes pero no sin contraefectos. El Blood Syndicate es un grupo de los sobrevivientes que no busca venganza, sino que los dejen vivir en paz. Static es un chico inocente, que iba a visitar a su abuela que vive en Paris Island y la liga sin tener nada que ver. En cartas siguientes hablaré de Hardware, Icon y Deathwish. Me despido como dicen los del Blood Syndicate: Thicker than Blood!

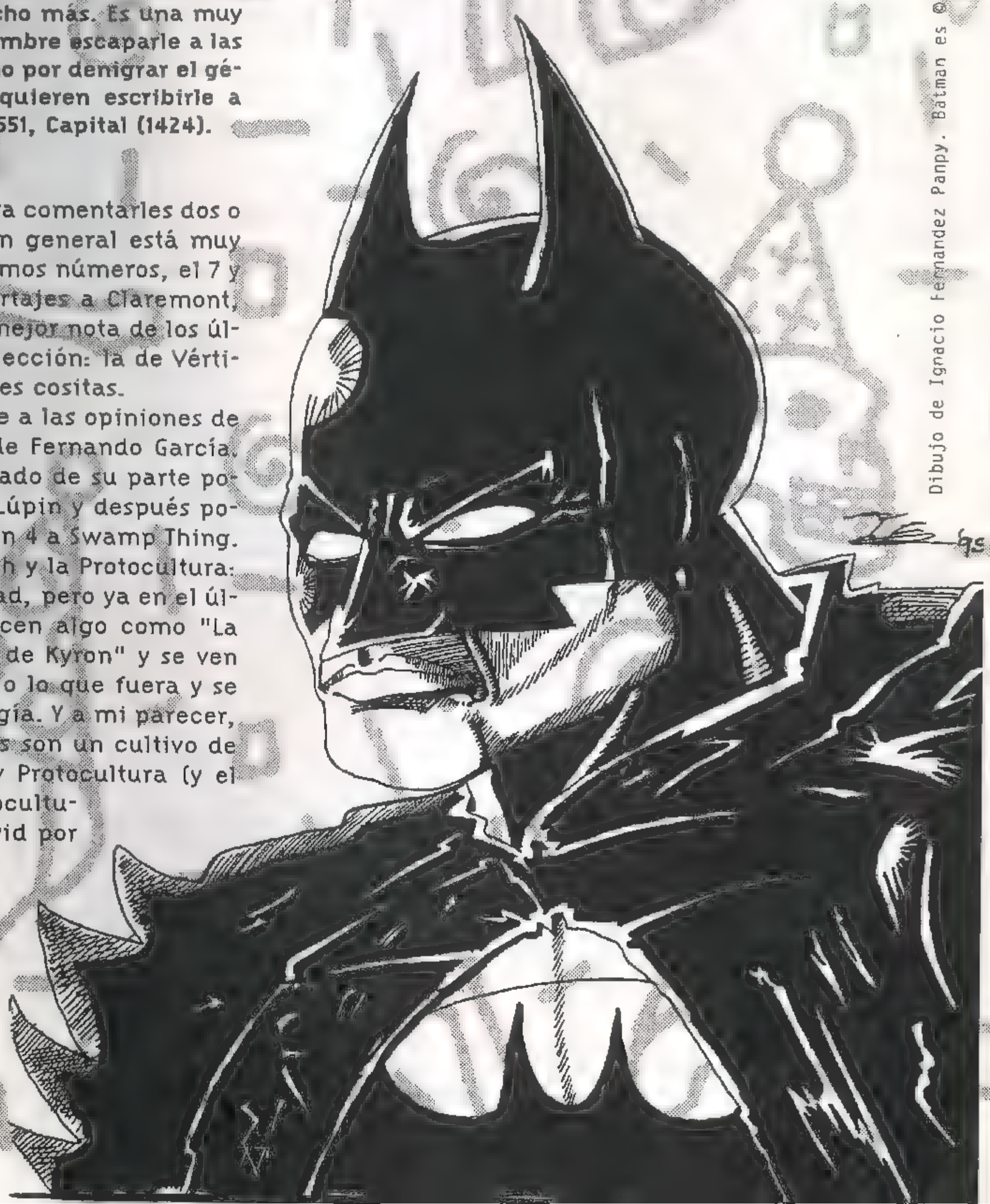
Adrián Miceli. Capital.

Bueno, por fin encontré alguien que se copa con Milestone! Yo creía que los únicos fans de Static éramos Toni (el de Charlas en el Parque), Diego y yo. Por eso, Adrián, porque nos parece que la gente que conoce y disfruta los títulos de Milestone es muy poca, es que no solemos dedicarle mucho espacio. Mucho me temo que una nota de 6 o 7 páginas sobre tu universo favorito podría ser motivo de zapping para una enorme cantidad de lectores. Por las dudas que me equivoque, les pido a todos los que quieran leer más sobre Icon, Hardware y familia que nos escriban pidiendo un informe. Y concuerdo con vos, Adrián: Milestone no es un universito trucho más. Es una muy buena línea que tiene por costumbre escaparle a las convenciones que más han hecho por denigrar el género de los superhéroes. Y si quieren escribirle a Adrián, háganlo a Avelino Díaz 551, Capital (1424).

Gente de Comiqueando:
Les escribo por primera vez para comentarles dos o tres cositas sobre la revista. En general está muy buena, en especial los dos últimos números, el 7 y el 8, con los alucinantes reportajes a Claremont, Muñoz, Calo! y McFarlane y la mejor nota de los últimos números y de toda la colección: la de Vértigo. Pero pasemos a las dos o tres cositas.
Primero: Me adhiero totalmente a las opiniones de Hernán Scordomaglia acerca de Fernando García. Me parece que no es muy ubicado de su parte ponerle un 8 a Voltacto o un 7 a Lúpin y después ponerle un 2 a Incredible Hulk o un 4 a Swamp Thing.
Segundo: Los Mocos de Robotech y la Protocultura: Lo del amor en Macross es verdad, pero ya en el último capítulo de esa saga, dicen algo como "La protocultura corre por la nave de Kyron" y se ven unos motores, o maquinarias, o lo que fuera y se puede deducir que es una energía. Y a mi parecer, las Flores de la Vida de Masters son un cultivo de los Invid que crece donde hay Protocultura (y el SDF-1 era una fábrica de protocultura), florece y "llama" a los Invid por medio de las esporas.
Tercero: Si tenía que escribir algo más, no me acuerdo, así que me despido y me voy a visitar a Sandman.

Walter Kovacs. Rosario.

Más teorías sobre la Protocultura y más opiniones sobre la Mesa Redonda. Cada uno sabrá pa' dónde agarra. El Dr.Müle te agradece los datos que le mandaste y yo te agradezco los elogios del primer párrafo. Te cuento que la nota de Vértigo gustó tanto, que se puede venir una secuela. Chau, Walter, y saludos a Sandman!
También tengo una carta de Alexis Gilio, de Capital, que nos elogia en forma desmedida, pide un reportaje a Norm Breyfogle (puede ser) y nos pregunta por qué elegimos la tapa del N.5 para convertirla en poster. La elegimos porque nos encanta y porque no nos terminó de convencer la forma en que salió impresa en el N.5. Creíamos que ese original merecía ser mejor reproducido y así fue. Tanto que esa imagen de Lobo y Cazador no sólo decora las paredes de todos nuestros lectores, sino que además fue convertida en remera por nuestro amigo Dani Contaíno!
Ya sobre el final, doy cuenta de la carta de Ignacio Fernández Paupy, que felicita por el N.8, en especial por el poster de Mauro Cascioli, la mega-encuesta, el reportaje a McFarlane y el comic del Hombre Gato.
Esto es todo, los espero el mes que viene y ya sé que estoy contestando cartas de Enero y Febrero, pero créanme que estoy haciendo lo posible por ponerme al día. Sigan mandando cartas, dibujos, preguntas para el Oráculo, consultas para Juan Zanotto y votos para los Top Tens y el Bottom Ten a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital (1427). Nos vemos.



Dibujo de Ignacio Fernández Panpy. Batman es © DC Comics

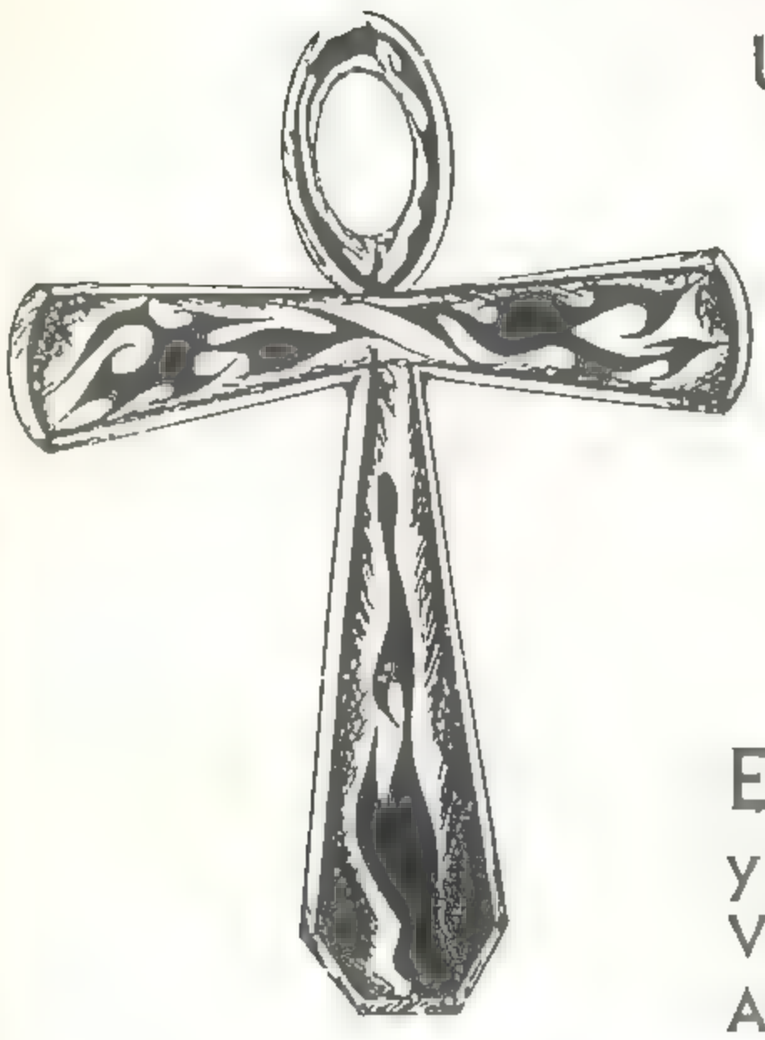
LA GRAN HISTORIETA

Historietas mexicanas,
década del `60 Novaro,
Prensa Mexicana,
todos los superhéroes.
Historietas Nacionales Antiguas,
Españolas- Seriales y Series.
De 1940,`50 y`60.

LA GRAN HISTORIETA
en la LIBRERIA ANTIGUA
Bartolomé Mitre 1592

Eternos

LOS QUE MIRAN A TRAVÉS DE LAS SOMBRAS...



Un nuevo club de Rol.
Una idea de siempre..

Un oscuro universo que puede ser el lugar de encuentro para oscuras personalidades

Eventos, Asociaciones, Sorteos, Buena Onda
y todos los juegos:
Vampiros, Art Magic, Star Wars, La llamada de Cthulhu,
AD&D, Cyberpunk, Runequest y otros

LOS ESPERAMOS TODOS LOS DOMINGOS
A PARTIR DE LAS 14.30 HS.

AMENABAR 863
CAPITAL FEDERAL

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

por Hernán Botticelli

[illegible] Arrocatos [illegible] de mayo, como [illegible] pocos indigentes [illegible] haciendo simpáticas [illegible] asaltada Adentrándose [illegible] por [illegible] zampa malolientes [illegible] nos topamos con [illegible] Eustaquio El Arrocatos contemplaba las estre[illegible] El cielo [illegible] el grupo [illegible] contubernio del sur y los [illegible] botes alzados con ganas

En absorto en [illegible] último silbar [illegible] nuestro heroe por [illegible] ductos y trajes, que pronto dieron de pollas [illegible] zaznar de [illegible] bras cornudas en celo acompañó sus pa[illegible] hacia la desvencijada puerta de la casucha. Al [illegible] entrar con tres mastodontes de mirada lasciva [illegible] jugaban a las cartas.

Disculpad [illegible] caballeros inquirió [illegible] mente Eustaquio _con [illegible] edificante [illegible] de barajas estais cultivando?

Los bufalescos y monstruosos [illegible] miraron sordidamente.

Tate, maestro. ¿Quiere juga'? escupió uno entre microbios, insectos, [illegible] chos de dientes y podridos hocicos que escapaban de su boca.

Muy amables sean ustedes _ agradeció nuestro bigotudo amigo.

La partida se desarrolló en forma mas que ventajosa para Eustaquio el Arrocatos, avezado jugador de naipes, quien logró estar pintado al óleo en absolutamente todas las manos y expulsar cómodamente, uno a uno, a sus gigantescos y porcinos oponentes de manera bochornosa.

Al verse victorioso absoluto, el Arrocatos Eustaquio moderando su entusiasmo consulto con voz amable _Dignos caballeros ¿podriais decirme a que premio me hecho acreedor por venceros?

En el acto, los tres abultados mastodontes desenfundaron sus enormes y groseros chupetes erguidos, lanzando un oscuro BEEEEERPP!!! Desde esa desdichada y repetida celda, a nuestro amigo lo conocen por Eustaquio El Suertudo Culorroto

NO! LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS NO!

Y volvemos a empezar este recorrido de cumpleaños que tanto nos gusta. Además, seguimos agregando nombres a la lista de cumpleaños para todos.

1/5: Carlos Trillo, Tim Sale y Alex Niño.
2/5. Sam Sharp.
3/5. Bob Schoenewloz, Mel Lazarus y Dennis O'Neil.
4/5 Ben Oda.
5/5: Adam Hughes y David Michelinie.
7/5: Michael Talbert.
8/5. Moebius.
9/5 Ty Templeton.
11/5: Paul Gulacy.
13/5: Marv Wolfman.
14/5: Leo Dorfmañona y Dean Motter.
15/5: Tom Grummett.
17/5: Dave Sim.
18/5: Don Martin, Arthur Suydam y Rodolphe.
19/5: Maitena.
21/5: Kim Deitch.
23/5: John Bolton y Mark Buckingham.
24/5: Carmine Infantino.
25/5: Stan Sakai, Sal Velluto, Marc Hempel y Barry Windsor-Smith.
27/5: George Freeman y Mark Weathley.
29/5: Jim Salicrup y Larry Marder.
30/5: Kevin Eastman y Mike Barr.
31/5: Diego Bianchi, Gilbert Shelton y Magnus.

"Watchmen es la estructura más complicada que intenté en mi vida, a pesar de tener sólo 12 capítulos. La belleza de los proyectos con una extensión finita es que sé lo que voy a hacer en el último cuadro del capítulo 12 y cómo se relaciona con el primer cuadro del número 1 y todo funciona simétricamente".
(Alan Moore)

"Borges escribió sobre fantasías como si fueran la realidad, a mí me gusta contar la realidad como si fuera fantasía".
(Hugo Pratt)

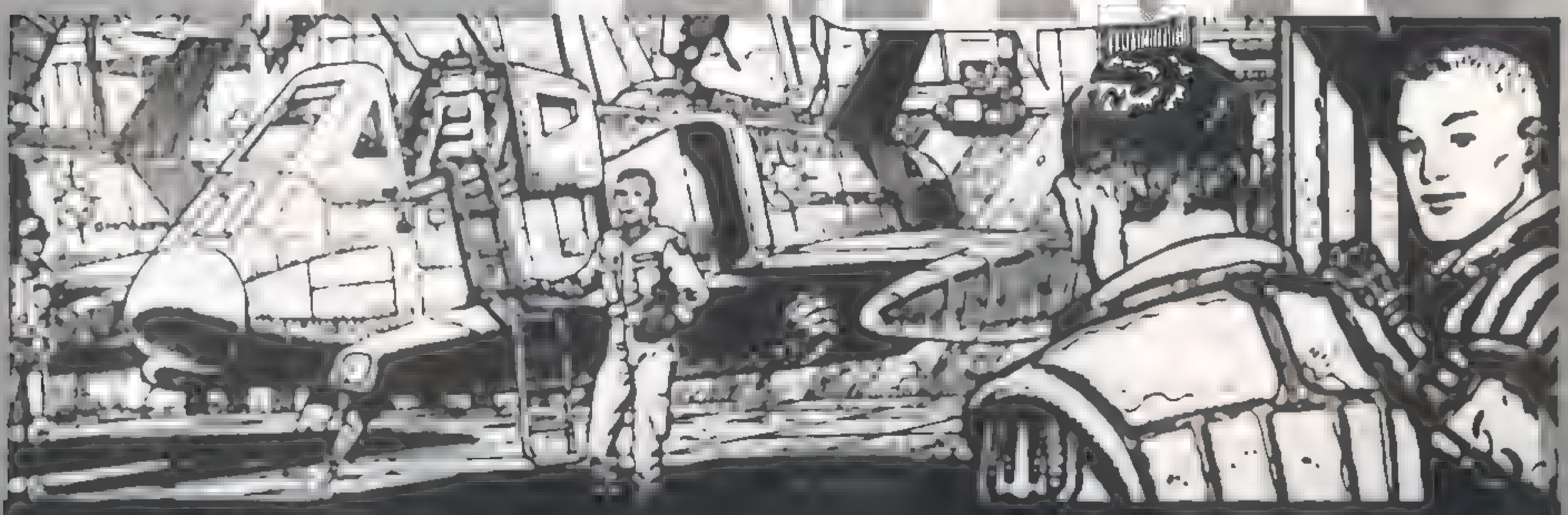
"Es muy difícil escribir sobre desengaños amorosos y vendérselo a los chicos de 15 años que quieren leer acerca de dos mutantes dándose palos".
(Will Eisner)

TUTE MANIA

Octava entrega de nuestro curso de Tute. Como en los dos o tres últimos números, seguimos ofreciendo algunos consejos que hacen a la estrategia del juego. ¿Ustedes saben por qué el Tute se llama así? Porque si un jugador levanta una vuelta y muestra que tiene (entre las cartas que todavía no jugó) los cuatro Onces, canta TUTE y le anota un PUC a cada uno de sus adversarios, sin importar cuantos PUVs haya acumulado cada uno hasta ese momento. Esto es muy peligroso y hay que hacer lo posible por evitarlo.
El único TUTE inevitable (o "incortable") es el que aparece en poder del jugador que es Mano y que, además, tiene el Ancho de un palo al que todos los demás responden, o el Ancho del Palo Triunfo. El tipo tira su As, todos le entregan cartas de menor valor, el tipo levanta la vuelta y muestra su TUTE PUC para todos y a otra cosa.
Pero si el jugador que tiene el TUTE no es Mano, o si es Mano pero no puede salir con un As, se lo puede dejar con las ganas. Supongamos que el Jugador A es Mano y se está yendo A MAS. Tira el As de Copas (que no es Triunfo) y le entregan el Jugador B, el Tres de Copas, el Jugador C, la Sota de Copas y el Jugador D (que tiene los cuatro Onces), el Seis de Copas. Ahora el Jugador A tira el Rey de Copas y le entregan el Siete, el Cinco y el Cuatro. En la mesa quedan dos Copas (el Caballo (que lo tiene el Jugador A) y el Once (que se lo viene guardando el Jugador D). Tirando el Dos de Copas, el Jugador A fuerza al D a responder con la única Copa que tiene, es decir, el Once (PUC) el C llevarían la vuelta tras fallar con Palo Impo- porque no tienen más Copas y el Jugador D no quedaría con apenas tres Onces, con los que no puede cantar ni una de las 40. Manuel. Si uno no tiene ningún Caballo (como en las dos primeras vueltas no aparece ninguno en la mesa, es hora de empezar a preocuparse y poner en práctica esta táctica.
Además, estos mismos consejos se pueden adaptar para aquel jugador que se está yendo A MAS y no logra hacer aparecer en la mesa al Rey y el Caballo de Triunfo, que combinados en las manos de algún otro jugador, pueden convertirse en las Cuarenta y costarle un PUC al incauto que no se esforzó por "Cortar el Canto". El mes que viene explicamos cómo y cuándo termina un partido de Tute.

AND THE WINNER IS...

Mujejeje! Mientras la gilada festeja el primer cumpleaños de la revista y se pone en pedo con champán barato, yo, el satánico Dr.Mule, me apoderé de las cartas de todos los que votaron para los Top Tens y mi glorioso Bottom Ten. En una situación normal, los cagaría a todos y me quedaría todos los premios para mí, pero por ser el aniversario de Comiqueando, les voy a mandar unos "premios", como pa'que tengan. Se trata de los Shit-Packs y les recomiendo a todos agarrarlos con guantes de amianto. Los "afortunados" ganadores de los Shit-Packs son Ignacio Fernández Faupy de Capital, Pablo Alonso de Avellaneda, Pablo Carducci de San Andrés, Gabriel Navarro y Juan Francisco Batalla de Temperley y los cordobeses Luis Maldonado y Francisco Cane. Excepto estos dos últimos, que recibirán sus Shit Packs por correo, el resto puede pasar a buscar sus letales premios por Planeta Comic, Montevideo 252, a partir del 23 de Mayo. Y vos, gil de cuarta, en vez de envidiar a estos winners, caza birome, peripa y mandá tus votos a los mailings de estos trolazos pasquines. Los dejo, porque entre Accorsi y el negro Botti ellos se están morfando toda la torta. Eyl Guardenme un poco, manga de trolos! Tas!



EL ARTE DE ZANOTTO

Gustavo Paz pregunta: 1) ¿Qué técnicas utilizó Alex Ross para ilustrar Marvels?. 2) ¿Puede un dibujante que no fue a ninguna escuela de Bellas Artes o que sea completamente autodidacta, sin ningún título, entrar a trabajar en una compañía de primera?
Juan Zanotto responde: 1) Primero hizo un boceto en fotocopia, la retocó, la pasó a color con aguadas y acuarelas. 2) Por supuesto.

ANARKOMIX EL ORACULO

Millones y millones de preguntas se le formulan desde mil y una cartas a nuestro omnisciente manantial de la sabiduría. He aquí algunas de las respuestas.

Diego Ibáñez pregunta: 1) En los diez números que publicó Perfil de Batman y los Outsiders, ¿se respetó el orden de salida de la edición original? De no ser así, por favor publiquen un cuadrito con las equivalencias. 2) Entre los números 43 y 65 de la J.L.A., ¿qué nuevos héroes se incorporan?. 3) Lo mismo para la LJE entre los números 19 y 35. 4) En La Muerte de Superman, Guy Gardner ya no es Linterna Verde. ¿Cómo se llama ahora?. 5) ¿En qué número de la JLA le sacan el anillo a Guy?. 6) ¿Quién es Vientosangre y por qué el Bicho Azul parece reconocerlo?. 7) ¿En qué año dejó de publicarse el Libro de Oro de Patoruzú y a partir de qué año se empezaron a reimprimir las historias de Patoruzú, Patoruzito e Isidoro?.

Respuestas: 1) El único cambio que hizo Perfil fue publicar el N.5 como N.10 y adelantar un número los Nos.6 al 10. 2) Orion, Lightray, General Glory, Tasmanian Devil, Dr.Light, Superman y Maxima. 3) Silver Sorceress y Blue Jay. 4) Warrior. 5) Guy perdió su anillo en Green Lantern N.25. 6) Vientosangre es un ser místico que vivia dentro de una joya mágica. J'onn J'onzz fue forzado a adoptar su identidad por Rott, un villano también preso en la joya que intentó manipular a la Liga para liberarse. 7) El último Libro de Oro es de 1985. Los reprints empezaron en 1976.

Damián González pregunta: 1) ¿Por qué en Secret Origins N.28 Nightshade en su niñez tiene una remera de Superman, si para esa época no existía?. 2) ¿Y por qué era rubia y cuando se viste de Nightshade es morocha?. 3) ¿Por qué Legends of Dark Knight fue parte del crossover de Destroyer si esa colección no es de la continuidad?. 4) ¿Cuál será la próxima macrosaga?. 5) ¿De qué se trata Armageddon Alien Agenda?. 6) Si cada año sale una macrosaga distinta, ¿cuál es la del año 1989? ¿Y la del '90?. 7) ¿De qué año es War of the Gods? ¿De qué trata? ¿Es macrosaga?.

Respuestas: 1) Es un chiste del dibujante. 2) Lo mas probable es que Eve Eden se ponga una peluca negra, aunque también es posible que el pelo negro sea una manifestación secundaria de sus poderes de sombras 3) Legends of the Dark Knight a veces es parte de la continuidad y a veces no. 4) No sé a qué te referís con "macrosaga". 5) Es una lucha

entre Monarch, Captain Atom y unos alienígenas en distintos momentos del tiempo. 6) ¿Quién dijo que cada año sale una "macrosaga"? Y repito, ¿Qué entendés por "macrosaga"?. 7) Y dale con la macrosaga! War of the Gods es de 1991 y se trata de una guerra entre los dioses griegos y romanos provocada por Circe, la archi-enemiga de Wonder Woman.

Bruno Jorge pregunta: 1) ¿Cuál es el origen y qué es de la vida de Solomon Grundy?. 2) ¿The Brave & the Bold era sólo de team-ups de Batman? ¿Y DC Comics Presents de Superman? ¿Y World Finest Comics?. 3) ¿El nuevo Green Lantern es totalmente inmune?. 4) ¿Andrés Accorsi perdió el cerebro de verdad?. 5) ¿Qué pasó con las ediciones de Diciembre de Perfil, que se atrasaron muchísimo?.

1) Grundy alguna vez fue Cyrus Gold, asesinado hace más de 100 años. Tras yacer más de 50 años en un pantano, fue resucitado sin motivos aparentes. 2) Hasta su N. 67, Brave & the Bold era un título de team-ups en general. A partir de ese número, pasó a ser sólo de Batman. World's Finest era la revista de team-ups de Superman y Batman, excepto un breve período a principios de los '70 con team-ups de Superman y otros héroes. 3) No. 4) No, pero una vez, estando en Los Angeles, perdió el pasaje de vuelta a Buenos Aires. 5) El flete que las traía de Chile sufrió algunos inconvenientes.

Francisco Cané pregunta: 1) ¿Por qué en el Annual 1 de Legends of Dark Knight (a diferencia del resto de la serie) Batman luce el fondo amarillo en el logo?. 2) ¿Qué números de X-Factor dibujó Joe Quesada?. 3) ¿De dónde y de quién son los dibujos del Joker aparecidos en los Top Tens de los Ns. 4 y 6 de Comiqueando?

Respuestas: 1) Para indicar que esa historia sí es parte de la continuidad. 2) Los Ns. 87 al 92 y el 94. 3) El del N.4 es de Kevin Nowlan y fue tapa de Showcase '94 N.1. El del N.6 es de Christian Alamy y está sacado de un cuadrito de la Showcase '94 N.1.

Eugenio Rodríguez pregunta: 1) ¿Qué viene después de Armageddon: Alien Agenda? ¿En qué revista/s continúa la historia?. 2) ¿Cerrarán las Ligas de Perfil después de Rupturas?. 3) ¿Saben algo sobre el comic de Kiss? ¿Cuántos números salieron y dónde se consiguen?.

Respuestas: 1) Después viene Armageddon: Inferno, pero la historia no continúa de una serie a otra. 2) No, antes de Rupturas. 3) Marvel reeditó recientemente los comics de Kiss en un muy lindo álbum. Pedilo en las comiquerías.

ANARKOMIXTOPTENS

Tenemos novedades en esto de los Top Tens. Hartos de que Joker les vaya ganando por hipergoleada a los que vienen atrás, hemos decidido dejar de publicar el ranking de Mejor Villano, por lo menos hasta que se produzca alguna novedad importante. Esto no significa que tengan que dejar de mandar votos para esta categoría, pero sí que ese espacio será ocupado a partir del N.14 por un nuevo ranking: Mejor Perra. Se trata del chart machista-onanista de Comiqueando, donde los lectores varones (la gran mayoría de los lectores, vamos) podrán votar por aquel personaje femenino que más les gustaría "conocer en persona". En una palabra, la heroína o villana que más los caliente. Como siempre, sortearemos premios entre los votantes. La dirección ya la saben: Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427. Y que gane el más mejor.

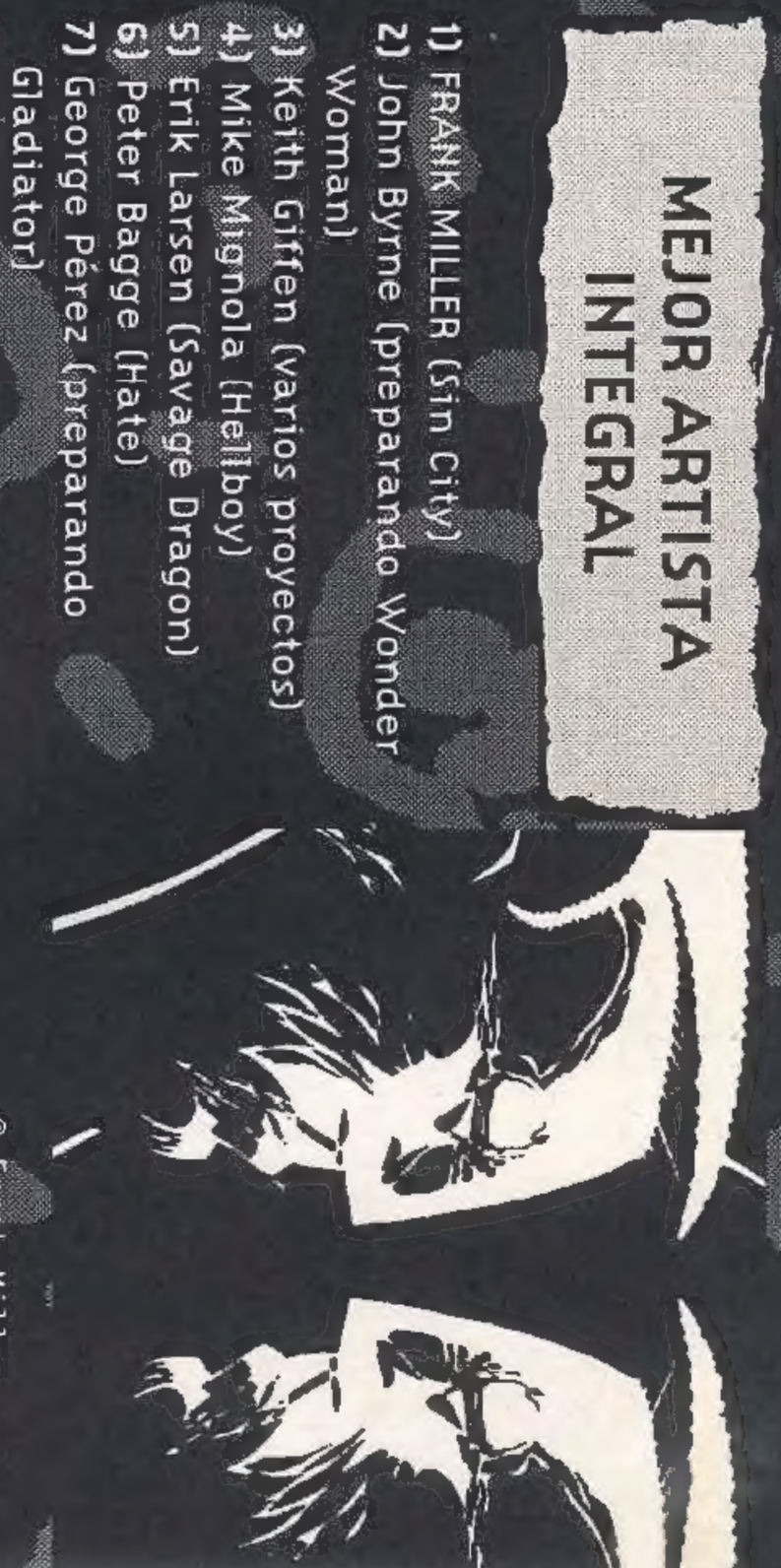
MEJOR VILLANO

© Alcatena

1) JOKER (DC)
2) Darkseid (DC)
3) Magneto (Marvel)
4) Parallax (DC)
5) Thanos (Marvel)
6) Dr.Doom (Marvel)
7) Ra's al Ghul (DC)
8) Doomsday (DC)
9) Violator (Image)
10) Catwoman (DC)

© DC Comics

MEJOR ARTISTA INTEGRAL



© Frank Miller

1) FRANK MILLER (Sin City)
2) John Byrne (preparando Wonder Woman)
3) Keith Giffen (varios proyectos)
4) Mike Mignola (Hellboy)
5) Erik Larsen (Savage Dragon)
6) Peter Bagge (Hate)
7) George Pérez (preparando Gladiator)
8) Mike Allred (Madman)
9) Matt Wagner (Grendel)
10) Jeff Smith (Bone)

MEJOR DIBUJANTE ARGENTINO

1) Quique Alcatena (Legends of Dark Knight Ann 5)
2) Leonardo Manco (Druid)
3) Los Cazadores (Lucas, Ramírez y Cascioli)
4) Carlos Meglia (Cybersix, Irish Coffee)
5) Enrique Breccia (Los Días del Gitano)
6) Cacho Mandrafina (Los Fratelli Centobucchi)
7) Ariel Olivetti (preparando Avengers)
8) Eduardo Risso (Borderline)
9) Alberto Salinas (Dago)
10) Juan Zanotto (Starlight)

© DC Comics

MEJOR GRUPO

1) JUSTICE LEAGUE (DC)
2) Next Men (Dark Horse)
3) Legion of Superheroes (DC)
4) X-Men (Marvel)
5) Freak Force (Image)
6) Generation X (Marvel)
7) New Titans (DC)
8) Outsiders (DC)
9) WildCATS (Image)
10) Team 7 (Image)

BUSCALA EN JUNIO

Nº13

Después del After Xavier
Vuelven los X-Men

Reportaje a Juan Sasturain

INFORME ESPECIAL X-MEN DUCKMAN

DIBUJOS ANIMADOS THE TICK THE CRITIC

UN COMIC DE CIBERSIX

YA ABRIO

GAIA

Esta es tu oportunidad para conocer el local con mayor puntualidad en comics estadounidenses a sólo 1,8 por precio de tapa.
Además:
- comics españoles.
- gran variedad de juegos de rol.
- el mayor stock en figuras de plomo de todo Bs. As.

También dados, remeras, videos, posters y mucho más.

GALLO 1639
(Santa Fe al 3000)